2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

PÓSTER EXCLUSIVO DE POKéMON
¡¡Fíjate bien en él y consigue premios increíbles!!

¡¡NOVEDADES PARA TUS VACACIONES!!
WARIO WARE
DRAGON BALL
CATWOMAN

¡¡FLIPA CON LAS NUEVAS IMÁGENES DEL JUEGO!!
¡¡LO ÚLTIMO DE RESIDENT EVIL 4!!

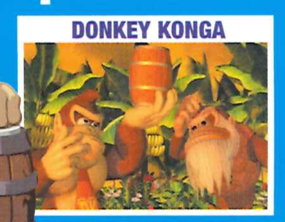
¡¡DE ESTRENO EN TU ADVANCE!!

POKéMON ROJO Y VERDE

¡¡Alucina con la nueva generación Pokémon!!

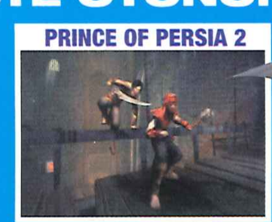
Nº 142 SEPTIEMBRE 2004
8 424094 810024 00142

¡TODOS LOS BOMBAZOS PARA ESTE OTOÑO!

DONKEY KONGA


LOS SIMS URBZ


MARIO VS DONKEY GBA


PRINCE OF PERSIA 2




A SUS ÓRDENES, MILORD



De los creadores del galardonado Advance Wars llega una épica mezcla de estrategia y aventura. Conduce a tus caballeros, mercenarios y magos a la batalla. Haz valer tus derechos al trono. Debes planificar bien la estrategia de la campaña militar si quieres salir victorioso. El campo de batalla te espera, ponte al frente de tus tropas, caballero.

FIRE EMBLEM
Sólo para Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es

SUMARIO Nº 142 | SEPTIEMBRE 2004

PORTADA

Avanzamos con todo detalle las ediciones

POKéMON ROJO Y VERDE

Reportaje en profundidad con todas las claves para descubrir el próximo bombazo Pokémon.

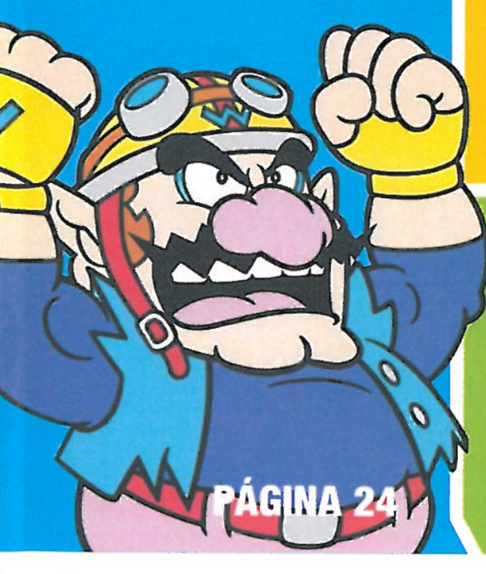
PÁGINA 18



NOVEDAD

Disfruta a tope con los geniales microjuegos de **WARIO WARE**

Menuda fiesta que se está cociendo en tu GameCube.



PÁGINA 24

GUÍA

Nuevas claves y pistas para arrasar en **COLOSSEUM**

El modo combate va a pasar a la historia con todos los trucos que publicamos.



PÁGINA 48

PREVIEW

ANIMAL CROSSING invadirá tu GameCube

Sorpréndete con el juego más original de todos los tiempos.

PÁGINA 12

REPORTAJE

Te vamos a acelerar el corazón, te vamos a meter el ritmo de **DONKEY KONGA**

Llegó a nuestra redacción y lo probamos con un ansia que para qué. Aquí podéis verlo, en estas bonitas fotos.

PÁGINA 8

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN

12+ EDAD RECOMENDADA


SEXO


VIOLENCIA


LENGUAJE SOEZ


DROGAS


DISCRIMINACIÓN


MIEDO

Los **estrenos** más **potentes** de GC llegarán en invierno.

NINTENDO PREPARA UNAS NAVIDADES DE LUJO

El plan de lanzamientos de Nintendo para navidades será muy potente. En Japón llegarán «Mario Party 6» y «Mario Tennis» para GameCube.

Ya sabemos que todavía estamos en verano, y que todo lo que huela a invierno queda fuera de nuestra mente. Pero es que las noticias que nos llegan desde Japón son tan flipantes que no podemos dejarlas pasar. Veréis, Nintendo quiere sacar sus mejores "galas" para GameCube estas navidades. De hecho dos de sus títulos clave ya tienen fecha determinada. Por un lado **«Mario Tennis»** llegará en **octubre.** Por fin. Se llevaba tanto tiempo hablando de este juego, que nos parece mentira que vaya a llegar. Como se rumoreó, hubo algunos problemillas de desarrollo; la verdad es que cuando el juego estaba a punto, se decidió empezar de cero y darle otro aire menos serio. Camelot (los programadores) y Nintendo, querían hacer un «Mario Tennis» muy, muy especial, que supusiera un avance real en relación a la versión de N64. Y eso han hecho, y por lo visto la cosa está quedando genial. No hay duda que el tenis tendrá todo el espíritu que sólo Mario sabe darle.

Pasamos a **noviembre.** En ese mes aterrizará en Japón el esperado **«Mario Party 6».** Y si se confirma lo que tienen en mente, llegará junto a un periférico del que aún no se ha desvelado nada, pero nos permitirá **jugar sin mando de control.** Se especula con que sea algo parecido al Eye Toy de PS2, pero muchísimo mejor.

Otros títulos potentísimos como **«Starfox 2», «Fire Emblem» y «Donkey Kong Jungle Beat»** estarán listos a finales de año en tierras niponas. Lo que aún no se sabe con seguridad es si por allí tendrán **«Metroid Prime 2»** a tiempo de comerse el pavo, pero vosotros podéis apuntar que para Europa sí estará listo. Esta vez tendremos suerte.



STARFOX 2. *El juego de Namco estará listo en navidades. La saga ha pasado de Rare a los nipones y se ha convertido en un intenso arcade de acción con genial modo multiplayer.*

¡YA HAY UNA LISTA DE LOS PRIMEROS JUEGOS DE DS!

¡Alucina: hay 64 títulos en desarrollo por parte de 32 compañías niponas!

¡Última hora! Hemos tenido acceso a un documento importantísimo. Nada menos que una lista con los primeros juegos que se están desarrollando para Nintendo DS. Es una lista de compañías japonesas (32 exactamente), con marcas de prestigio como **Enix Square, Konami, Capcom, Bandai o Namco.** Todas están más que comprometidas con el proyecto, y... ¿os gustaría ver qué juegos están desarrollando? Pues hay nombres como **«Dragon Ball», «Final Fantasy Crystal Chronicles», «Viewtiful Joe», «Goemon» o «Bomberman»...** Sí, hay mucho más, pero nos lo guardamos para el mes que viene, así que ya sabéis: tenéis una cita aquí mismo.



Nintendo DS. *No habíais visto el diseño de la DS cerrada, ¿verdad? Pues es así de chula, ¿a que sí?*

LOS CABALLEROS DE LEGO

«Lego Knights Kingdom» llega a GBA este octubre para niños y mayores.

Octubre es el mes en el que Lego y THQ sacarán esta **aventura de espada y brujería para la portátil de Nintendo.** Nuestro objetivo será encontrar el Escudo Mágico de las Edades a través de **nueve aventuras repletitas de enemigos y puzzles.** Contaremos con la ayuda de los **cinco caballeros diferentes que manejaremos a lo largo del juego.** Pero ahí no acabará la cosa, ya que además del modo principal tendremos la posibilidad de entrar en el modo Torneo, o jugárnosla en el modo "Last Man Standing" (último hombre en pie). Dos jugadores podrán competir a través del **cable Link.**



Nuestros cinco héroes lucharán contra las hordas del malvado Caballero Vladek.



Combates y puzzles serán las bazas de la nueva aventura medieval que trae Lego.

MARIO TENNIS. El fontanero de Nintendo tendrá un tenis a su medida. Un juego divertido, con el toque inconfundible que sólo Mario sabe darle. Y no sólo será gráficamente mejor que en N64, sino en un montón más de cosas.

MARIO TENNIS. Seguro que será el mejor juego de tenis que jamás jugaréis. Los desarrolladores están tiñendo el juego con el espíritu Mario y eso significa mucha diversión.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT. De nuevo el mono será la estrella de este plataformas que jugaréis con los bongos de «Donkey Konga». Será genial.

METROID PRIME 2. El regreso de Samus Aran a GameCube es uno de los momentos que más esperamos por aquí. Su nuevo juego promete vender muchas Cubes.

VIVIREMOS LA TRILOGÍA DE 'STAR WARS' EN NUESTRA GAME BOY

Métete en la piel de Luke Skywalker y derrota al lado oscuro en «Apprentice of the Force».

Coincidiendo con el **lanzamiento en DVD de la mítica trilogía de George Lucas, Ubisoft** lanzará en GBA un nuevo juego basado en el universo de la Guerra de las Galaxias. En **«Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force»** nos meteremos en el papel de Luke Skywalker en su camino para convertirse en caballero Jedi. El juego nos llevará a través de **las más famosas escenas de la trilogía,** como el enfrentamiento contra las tropas imperiales en la luna de Endor, o el mítico combate contra Darth Vader donde se descubre que Luke es hijo del caballero oscuro. El cartucho tendrá un **modo cooperativo, varios multijugador,** e incluso algunos minijuegos relacionados con 'Star Wars'. Tanto el videojuego como el DVD se esperan para **finales de Septiembre,** así que su legión de fans ya puede ir ahorrando.



Escenas inolvidables. ¿Quien no recuerda este combate a muerte? Pues podrás jugarlo en GBA.

ESTE NOVIEMBRE, ALGO "INCREÍBLE" LLEGA A GC

Los creadores de 'Toy Story' estrenan película... con juego.

'Los Increíbles' es la **nueva película de Pixar** (sí, los de 'Buscando a Nemo'), una **divertida comedia** sobre una familia de superhéroes algo apagadilla que de repente se ve en la obligación de salvar el mundo. **THQ** está llevando este guión a GC y GBA con una **aventura de acción en tercera persona.** El juego combinará elementos de **lucha, carreras y puzzles** a lo largo de **18 niveles** en los que viviremos a tope la acción de la película. Estará listo en **noviembre.**



Como en la película. *Controlaremos a todos los héroes de la familia, combinando sus poderes.*

Papá es "Increíble". *Bueno, en realidad toda la familia lo es. Una peculiar saga de superhéroes que está pensando en colgar la capa, pero que de repente debe entrar de nuevo en acción. Eso será lo que veamos en los cines, con la maestría con que Pixar lleva a cabo estas cosas. Será este invierno.*

ASÍ DE ESPECTACULAR SERÁ «CALL OF DUTY» PARA TU CUBE

El legendario juego de acción 3D estará en tu Nintendo este invierno, según Activision

«Call of Duty: Finest Hour» será su nombre definitivo. Llegará a GameCube en **noviembre.** Os suena, ¿verdad? Es uno de los arcades de guerra más legendarios en el mundo del PC. A Nintendo llegará con las mismas dosis de **perspectiva subjetiva, intensidad** por las nubes y secuencias que nos pondrán la carne de gallina. Como vivir la **Segunda Guerra Mundial en vivo y en directo.** No es para menos cuando de este juego se ha destacado sobre todo la **ambientación,** que es híperrealista. Además será la primera vez que nos colemos entre las filas de británicos, americanos y rusos, cada equipo con sus trajes y **armas reales** (más de 30). Si eres fan de los shooters 3D, esto no lo podrás dejar pasar.



NINTENDATA

2.200.000 **Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja** han salido de las tiendas japonesas desde que Nintendo lanzara estas ediciones.

554.000 cartuchos de Mario Bros NES Classic se llevan vendidos en Japón.

400.000 Pikmin 2 acumula la lista nipona de ventas. Miyamoto está muy orgulloso.

93.000 Paper Mario 2 de GameCube se vendieron el día de su lanzamiento en Japón.

25.000 Boktai 2, el juego de Konami para GBA, salieron de las tiendas japonesas el día de su estreno, es decir el 22 de julio.

«FIFA 2005», LISTO EN OTOÑO

El favorito de los futboleros llegará a GC y GB Advance cargado de novedades.

La nueva entrega de la prestigiosa saga de fútbol llegará este octubre con interesantes novedades. Los chicos de Electronic Arts han puesto todo su empeño en desarrollar un **sistema de juego donde el primer toque será crucial,** y para ello han creado **nuevas animaciones** que harán los partidos mucho **más fluidos.** Por supuesto, seguirá conservando su **sistema de control sin balón,** que también ha sido potenciado, y la posibilidad de ejercer como presidente de club en el modo Carrera, donde deberemos tomar decisiones para hacer triunfar a nuestro equipo. Tanto jugadores como estadios aparecerán en el juego tal y como son en realidad, y con su nombre verdadero.





La nueva entrega de FIFA será más espectacular que nunca. Seguro que sacia nuestra sed de fútbol consolero.



¡¡LOS LAGARTOS AL PODER!!

¿Un juego donde tú eres un lagarto y debes salvar el mundo?... ¡Anda ya!



La compañía Take Two prepara un pelotazo con «Scaler», hecho a la medida de tu CUBE.

Pues sí, en realidad el prota será un chaval que se transforma en lagarto para detener al batallón de ídems que quieren acabar con el mundo. Suena simpático y a juzgar por las imágenes será un puntazo. Porque además de estar localizado en exóticos escenarios, resulta que **Scaler podrá hacer un montón de cosas,** desde usar técnicas de camuflaje e infiltración a transformarse hasta en cinco criaturas. El juego lo firma la compañía Take Two y estará listo en **octubre para tu GameCube.**

VIVE LA LEYENDA DEL REY ARTURO EN TU GC

Konami traerá a GameCube una de las películas de moda.

La leyenda del Rey Arturo vivirá en tu GameCube, al mismo tiempo que en la pantalla grande. El juego de Konami te invita a ser **uno de los cinco protagonistas, a vivir la aventura en los mismos escenarios** y a participar del mismo guión de la película que se estrena estos días. «Rey Arturo» será un juego de **acción en tercera persona** en el que controlaremos a los cinco héroes del filme, todos clavaditos a los actores reales. El sistema de **lucha pondrá en juego combos y movimientos especiales** que además podremos ir ampliando. Pronto, en todas las GameCube.



Para trasladar al juego el fragor de la batalla, las escenas de lucha se han digitalizado directamente de la película. ¡Aquí sí que habrá intensidad!

LOS PECES ESTÁN DE MODA EN LA PORTÁTIL

Activision llevará a GBA el último éxito de los chicos de 'Shrek 2'.

El último bombazo de Dreamworks ('Shrek 2'), ya tiene versión para Game Boy. La peli se ha traducido **'El Espantatiburones' y cuenta las aventuras de Oscar, un pececillo** que de repente se convierte en el **héroe del arrecife de coral cuando vence a un fiero tiburón.** En el juego seguiremos sus andanzas a través de **16 niveles de acción, exploración y divertidos minijuegos** en los mismos escenarios de la película. Óscar nos hará pasar por un montón de situaciones originales, como participar en carreras de caballitos de mar en un coliseo, o un espectacular paseo con ballenas, aunque también tendrá que utilizar movimientos de combate para deshacerse de los enemigos plastas. El juego lo traerá Activision y se estrenará al mismo tiempo, este otoño.





El juego seguirá las aventuras de Óscar en la gran pantalla. Aquí le vemos "charlando" con un tiburón, y en uno de los divertidos minijuegos.



¡¡Donkey cambia de "rollo" y prepara un juego lleno de ritmo y sabor!! Así fue nuestro primer contacto con él: ¡sabrosón!



DONKEY KONGA

LOS PRIMEROS DATOS

- **COMPAÑÍA:** Nintendo y Namco han colaborado en el desarrollo del título.
- **LANZAMIENTO:** 15 de octubre.
- **MANDOS:** Sólo podremos jugarlo con los estupendos bongos que vendrán junto al juego.
- **NÚMERO DE JUGADORES:** Habrá modos para un solo jugador, para 2 con opción de competir o colaborar y una"Jam Session" para 3 ó 4 timbaleros.

¡VAMOS CON EL AVANCE DEL JUEGO!



HABRÁ QUE DAR LA NOTA. No serán notas, claro, sino símbolos que llegarán de derecha a izquierda de la pantalla. Cuando lleguen a la altura de Donkey, tendremos que pegar un zurriagazo a un timbal, al otro o a los dos a la vez.



REQUIERE COMPENETRACIÓN. Con cuatro jugadores los temas se harán más divertidos. Si fallas, te abroncan.



SÉ UN VIRTUOSO. Porque si vas haciendo las canciones perfectas, irán apareciendo temas nuevos y más difíciles.

¿Y HAS VISTO CON QUÉ VAMOS A JUGAR A DK?

Vamos a echar un vistazo a los **BONGOS DE DONKEY KONGA** que, como podéis ver, son un par de tamborcillos con forma de barril típico de DK y sensores para detectar los manotazos.



MICRÓFONO
¿Para cantar? No, el micro se usará para que el juego "oiga" nuestras palmadas. O las de los que te estén viendo jugar.

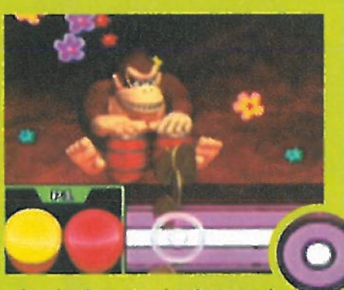
START
El único botón al que tendremos acceso será Start, que confirmará las opciones que vayamos eligiendo en los menús.

¿Y CÓMO SE JUEGA?

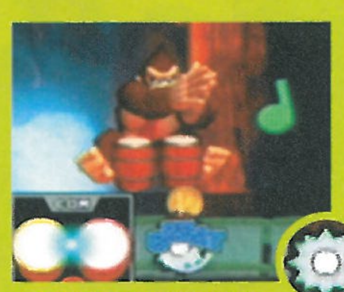
Pues es bien fácil. Conectas los bongos al puerto del mando uno, enciendes la consola y ¡hala, a darle a los...! Sí, claro, más detallado ¿no? Pues, una vez hayas elegido el modo (lo mejor es probar primero solito, que no es bueno ridiculizarse a sí mismo sin intención) te saldrá una lista de canciones. Temas, por cierto, que irán desde canciones populares infantiles hasta versiones burras (muy de Donkey) de, por ejemplo, 'We Will Rock You'. Pero la gran sorpresa para los nintenderos será que también tocaremos... ¡el tema de Mario Bros. o la canción de inicio de la serie de TV de Pokémon!



El semicírculo amarillo quiere decir que sacudas al bongo de la...



...izquierda, este círculo morado que pegues con las dos manos en...



...ambos bongos. El estallido azul quiere que des una palmada...



...y el semicírculo rojo, al bongo derecho. Ya te los aprenderás, ya.

¡Y LO PROBAMOS EN LA REDACCIÓN!

PRIMERO EN GRUPO. Porque estaba todo el mundo haciendo el moscón alrededor de los bongos y oye, mejor que lo prueben unos pocos, se "partan" de risa al ver que las manos no les funcionan muy bien... y nos dejen jugar tranquilos.



DESPUÉS DE UNO EN UNO. Ahí es donde se vio que algunos valen para la percusión y otros para el incordio.



Y LUEGO POR PROBAR. Los monos atraen a las monas porque llegó esta amiga de visita y se lo pasó en grande.



¿HACE UNAS RISAS? Pues probad «Donkey Konga» con cuatro jugadores en cuanto podáis. ¡La fiesta que se montó en la redacción fue brutal!

¡ASÍ NO SE JUEGAAAA!

Cuando uno se pone a tocar los bongos por primera vez en su vida y encima el juego exige cierto nivel de coordinación, puede pasar de todo. Estas son algunas de las reacciones más idiotas de las que fuimos testigos durante la mañana en que pudimos disfrutar de «Donkey Konga». Si cuando lo juguéis en casa os ocurre algo parecido, ¡no dudéis en enviarnos otra foto idiota!



¿Que te falta velocidad en las manos? Pues nada, incluye un pie.



También se puede aprovechar un cabezazo de desesperación suma.



O intentar darle otro uso a los bongos, porque "pa tocar no valen".



Apuesta estrella: "Si no me paso esta canción, me como los bongos".



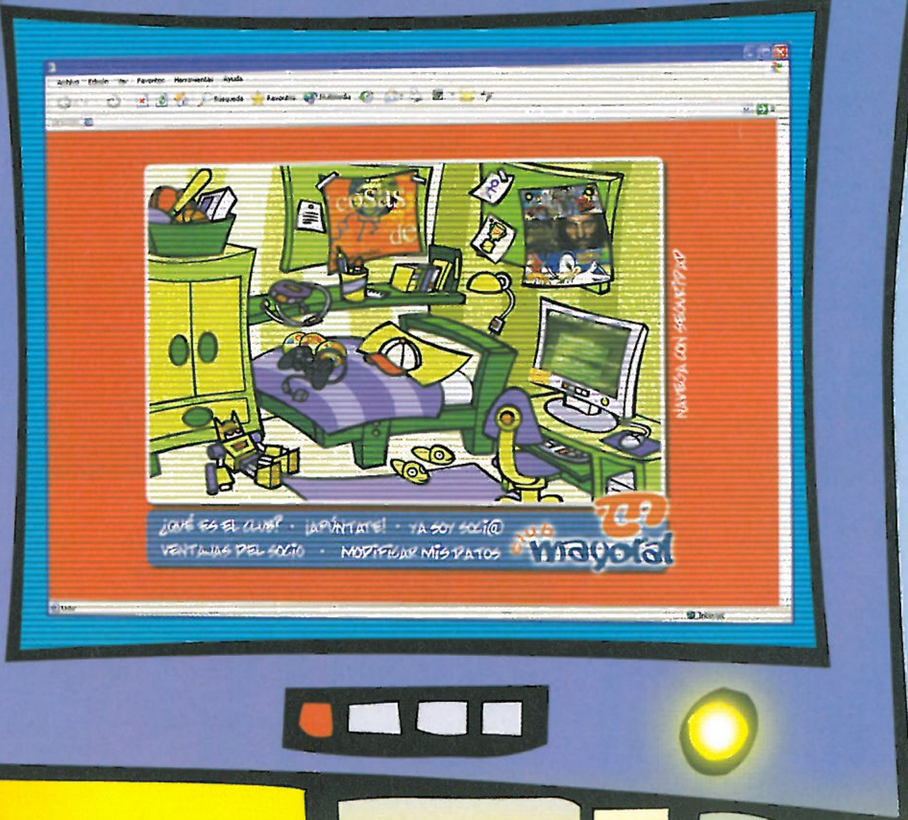
La verdad es que algunos se volvían micos intentando dar dos seguidas.

CONÉCTATE AL CLUB + KAÑERO

Dvd, Cine
Videojuegos, Moda...







No te quedes atrás y entérate de lo que + te interesa

¡¡Y un montón de regalos y ventajas sólo para ti!!

www.mayoral.com

El juego que te cambiará la vida

ANIMAL CROSSING

¿Estás harto de vivir tu propia vida? ¿Quieres experiencias nuevas? ¡Aquí llega la vida animal!

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- COMUNICACIÓN
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4 (POR TURNOS)**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

La versión de Cube no será la única. Sabemos que pronto habrá también una **versión para Nintendo DS**, en la que podremos chatear con otros jugadores-animales. Para flipar, otra vez.

Si consigues un e-Reader y tarjetas de Animal Crossing, podrás **introducir nuevos diseños, muebles,** objetos...

¡LE QUEDA MUCHA VIDA

Para alegría y gozo del personal, en Japón **ya se ha anunciado una secuela** del título, también para Cube.



En este juego, podrás vivir por tu cuenta si trabajas y te buscas una casa. Si "te lo curras", podrás vivir así de bien.



"¡HOLA, SOY TÚ!" El personaje que te representará será tu fiel reflejo en cuanto a aficiones, gustos y tal, pero no en cuanto a pintas (o eso queremos suponer). Menos mal que podremos cambiarle la ropa. Aunque con ese careto... casi que da igual.

Es difícil explicar lo que supone jugar a un título como «Animal Crossing». Es algo así como qué pasaría si fueses un Pokémon, viviendo tu vida alegremente, sin que nadie venga a meterte en una Pokéball para que entres a formar parte de un campeonato. En este juego tendrás que interpretarte a ti mismo, (bueno, a una versión de ti mismo con orejas de bicho o cuernecillos y un atuendo propio de Agatha Ruíz de la Prada), viviendo en **una ciudad llena de todo tipo de animales** parlanchines con pinta de peluches. Para empezar a jugar, tendrás que definir un nombre para la ciudad donde vivirás, decir si eres nene o nena y buscar un buen nombre para tu chaval. Piénsate bien estos datos, porque luego te servirán como **claves para activar algunas de las funciones extra** que incluirá este DVD. Hecho esto, tomarás un tren rumbo a... una nueva vida en la que vas a conocer a un montón de gente y a desvelar muchas sorpresas. Sigue, sigue, que tiene miga.

Un pueblo muy animado

Cuando llegues a tu destino será cuando realmente comience el juego. Lo primero será **hacerte con una casa, y conseguir todas las pelas para pagarla.** Para esto tendrás que patearte toda **la ciudad, que está repleta de árboles, prados, estanques, casitas, casazas** y algunas edificaciones del ayuntamiento como un museo de arte, la oficina de correos o la estación de trenes. Encontrarás mogollón de actividades que te ayudarán a ganarte el pan, tales como **pescar, vender caracolas o hacer recados a alguno de tus vecinos.** Con el money que consigas podrás **comprarte nuevos muebles, redecorar tu casa** e incluso, si te aburres de lo que ya tienes, te podrás hacer con una "keli" mucho más grande, para fardar delante de todos los vecinos. Así todos esos ositos y mapaches sabrán quién es el que más maneja en tu barrio. Y no te preocupes, que en «Animal Crossing» no será tan difícil forrarse, y muy pronto podrás vivir a todo tren.

Es bueno tener amigos...

Relacionarte en un mundo como éste puede aportarte ciertas ventajas. **Aquí todos tendrán unas ganas locas de "trapichear"** con lo primero que pillen. Para empezar, puedes venderles cosas. Eso te dará dinero, y la oportunidad de seguir negociando. Aparte, también podrás comprarles materiales o acciones que puedan mejorar tu calidad de vida. Una de las opciones más interesantes es la de **hacerte nuevos diseños para tu propia vestimenta.** Para ello tendrás que acercarte al negocio de los modistos locales y pedirles que te ayuden a cambiar un poco tu look. Puedes guiarte por los propios gustos de los expertos en moda de la zona, o ser tú mismo quien elija cómo



En «Animal Crossing» no todo será currar. También podrás disfrutar de toda una colección de estegosarios muertos y otras lindezas, visitando el museo de la ciudad.



Tu primer objetivo será pagar la casa. ¿Cómo? Bueno, Tom Nook te ofrecerá tu primer trabajo: tendero. Tendrás que hacer recados de punta a punta de la ciudad.



¡CONECTA TU GBA Y VERÁS!

Podrás ampliar las posibilidades de «Animal Crossing» si conectas tu Game Boy Advance a la Cube. Una de ellas será descargarte juegos clásicos como «Donkey Kong Jr» o «Wario's Woods». También podrás jugar en escenarios nuevos, así como crear tus patrones de moda con la portátil. Eso sí, estas aplicaciones sólo se mantendrán en memoria mientras tengas la consola encendida.



El primer personaje que conocerás será el gato Fran quien, aunque te gastará algunas bromas pesadas, terminará cayéndote más simpático que algunos de los vecinos.



¡OH! ¡Era verdad que el 17 de agosto, a las 7:55, había fiestón en el lago!



Además de poner nombre a tu bicho, también mola ponérselo a la ciudad.

Aunque tú no tengas la consola conectada, el tiempo pasará dentro de «Animal Crossing». ¡Tendrás que jugarlo todos los días para disfrutar de todos los eventos del juego!

quiere vestirse. Te aconsejamos la segunda opción porque, si no, ¿para qué te pones a jugar a un título que te permite vivir la vida como mejor te parezca? Te convertirás en una pepis superstar a toda velocidad.

¡Diviértete un poco!

Claro está que no todo consistirá en trabajar y ganar pelillas. La vida tiene más cosas, como desparramar un poco. Para ello, además de una serie de **minijuegos y submisiones que te propondrán tus convecinos,** podrás apuntarte a todas las actividades del pueblo. Para no dejar pasar una, tendrás el **tablón de anuncios.** En él se anunciarán todos los eventos que se vayan a organizar próximamente en tu ciudad. Y ya puedes apuntarlo porque en «Animal Crossing», **aunque no estés jugando, seguirá pasando el tiempo** gracias al reloj interno de la consola. Cuando se acerquen fiestas tan significativas como **la noche de Halloween o Año nuevo,** te avisarán de todo lo que puedes hacer para celebrarlas. Te citarán a una hora exacta en un lugar concreto, y podrás pasártelo pipa disfrazándote o zampando unas uvas virtuales, matasuegras en ristre. Claro que, **si no enciendes la consola en dicha hora y día, te perderás el fiestorro.** Tú mismo... Aunque seguro que habrá otras fiestas en las que puedas descubrir todo el potencial de llevar una... doble vida animal.

CÓDIGOS PARA RENOVARSE

EL JUEGO MÁS ACTUALIZABLE DEL CATÁLOGO DE GAMECUBE. Entrando en la página oficial del juego, "animalcrossing.nintendo.es", verás unos códigos que te otorgarán nuevos objetos. Además, podrás intercambiar tus propios objetos con otros jugadores. Bastará con decirle al tendero qué quieres cambiar con tu amigo y decir su nombre y ciudad. Te darán un código que tu colega deberá meter en su consola, y así tendrá dicho objeto en su inventario.



Objetos como fósiles, ropa o incluso los diseños de estampados podrán...



...renovarse mediante el intercambio con otros jugadores. Y si visitas la...



...página oficial del juego, podrás hacerte con... ¡¿nuestro logo?! ¡SÍ!

Atrévete a investigar los poderes de tu mente

SECOND SIGHT

Los creadores de «Time Splitters» vuelven a la acción con una aventura cargada de originalidad.

DATOS DEL JUEGO
- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN 3D**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **CODEMASTERS**
- Equipo: **FREE RADICAL**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Este juego ha sido firmado por Free Radical, los creadores de **«GoldenEye 64»** (snifff) y de **«Time Splitters 2»** para Cube. Es garantía de éxito.
- **Los niveles pueden completarse de varias formas:** con sigilo, a base de armas o tirando de poderes psíquicos. Aunque a veces necesitaremos una combinación de las tres.

NUEVAS EXPERIENCIAS
- Es la primera vez que vamos a tener **poderes mentales** en un juego. ¡Bien!



La originalidad de nuestro protagonista es que puede hacer que cualquiera de los objetos del juego se convierta en un arma realmente peligrosa.

A nadie le gusta levantarse en medio de una sala médica, atado a una camilla, con mal sabor de boca y un pozo negro absoluto en mitad de su cabeza. Y menos con los hematomas y malestar crónico con el que se despertará, delante de nuestra atónita mirada, el bueno de **John Vattic** al comenzar a jugar a «Second Sight». Lo único que sabe es que **no debería estar allí.** Que hay algo malo en todo lo que le está pasando, aunque no está seguro de qué se trata. A la primera de cambio, y con la más rabiosa sensación de que debe de huir de la zona, descubrirá que, a saber por qué, tiene poderes telequinéticos, o sea que puede mover objetos con la mente. Incluso podrá **pulsar botones a distancia,** cuando la mayoría de los que nos levantamos en tal estado lo único que podemos hacer sin usar las manos es toser de vez en cuando.

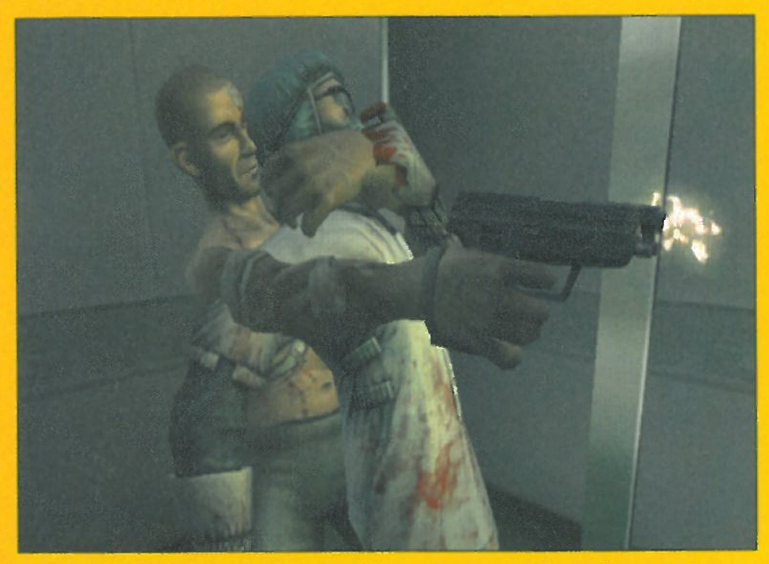
JOHN VATTIC. Antaño era un tirillas. Un tío de esos que, científico de pro, sólo parecía valer para andar entre probetas y ratoncillos blancos. Ahora es un poco más peligroso. Si te cruzas con él por la calle, más te vale que no le caigas mal.

Un mundo sensorial

En «Second Sight» te presentarán la historia como si tú mismo fueses el desmemoriado Vattic. No tienes ni idea de lo que ha sucedido o va suceder. **La información sobre el presente y pasado del protagonista te vendrá dada de dos maneras muy distintas.** Por un lado, según avances irás descubriendo que tienes habilidades insospechadas. Como te hemos dicho, lo primero que conocerás será tu capacidad para accionar objetos desde una distancia moderada. Poco a poco, y según evolucione la forma en la que nuestro protagonista entiende sus poderes, descubrirás que lo que al principio sólo parece servir para accionar botoncitos, y destruir un poco el mobiliario de la zona, se puede convertir en un arma muy poderosa. Y si no te lo crees, espera a probar eso de **lanzar por los aires a los malos con un solo gesto de tu mano.** Después surgirán nuevas posibilidades, cosas tan chulas como **autocuración, control mental o golpes de fuerza mental.** Todos ellos, usados con inteligencia, pueden convertirse en perfectos ayudantes en el campo de batalla. Después de todo, siempre viene bien, en mitad de un fuego cruzado, **convencer a uno de tus enemigos de que se ponga a disparar a sus compañeros.** Así, mientras, podrás aprovechar para recuperar fuerza mental y poder repartir leñes telequinéticas a todos los presentes en la sala.

El pasado

La otra forma en la que te desvelarán algo de lo que está sucediendo es a través del pasado del buen señor. Periódicamente irás metiéndote en una historia totalmente diferente, en la



John Vattic irá ganando poderes a medida que avance en el juego. Pero mientras, tendrá que apañárselas como pueda, aunque sea tomando escudos humanos, oye.



El manejo de los cuerpos inertes de los enemigos será un punto. Y si encima resulta que estás en una cancha de baloncesto, ¡pues mucho mejor! ¡Tres puntos, colega!



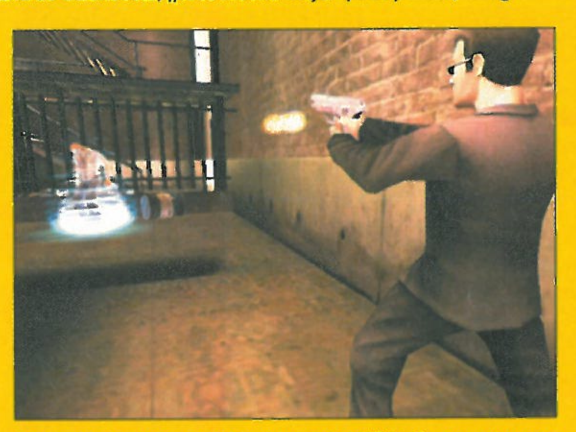


UN ORDENADOR SIEMPRE AYUDA

Durante el juego podrás echar mano de múltiples ordenadores para resolver un gran número de puzzles. Algunos te ofrecerán nuevas aplicaciones con las que manejarte en los complejos mapas del juego, así como te ayudarán a abrir puertas o a accionar ascensores. Una vez que hayas accedido a estas aplicaciones, podrás usarlas desde tu inventario.



No te creas que Vattic será demasiado dependiente de sus poderes. A veces se conformará con un buen rifle de asalto.



Sin armas la cosa estará bastante más difícil. Aunque siempre podremos recargar nuestra salud a costa de energía mental.



Todo un festival de luz y color inundará la pantalla cuando hagamos uso de los golpes de fuerza mental. Molón, ¿no?



¿Sabes lo que es una proyección astral? Pues gracias a Vattic, lo sabrás y hasta las usarás cada poco tiempo.

que serás **un John Vattic algo menos traumatizado** y con un poco (o un todo) más de pelo. Estos fragmentos de historia irán llenando las lagunas de tu memoria hasta llegar a los momentos anteriores a cuando recibiste todos tus poderes. De esta forma, mientras intentas descubrir el porqué de todo lo que te sucede (en el presente) te enterarás del cómo (en el pasado). Como supondríais, el bueno de Vattic, que no es otra cosa más que un científico chupatintas, tendrá que vérselas con villanos y malotes a base de **arrastrarse, pegar tiros por la espalda, y ser más escurridizo** que el propio Solid Snake. Por cierto, ese modo de ver las cosas que tendrá Vattic nos recordará a la mecánica de otros juegos de infiltración, aunque desde luego contará con argumentos bastante originales. En fin, que ha sido una buena noticia anunciaros por fin este lanzamiento, y que el mes que viene tendréis a vuestra disposición todos los datos y la puntuación de este enigmático título. Tiene todas las papeletas para ser de lo mejorcito de este año.

CLASES DE TELEQUINESIA

MUCHOS PODERES Y SOLO DOS MANOS. Aún no se ha inventado el mando con el que poder hacer lo que en cada momento pase por nuestra mente. Por lo que, para acceder a tus poderes mentales tendrás que elegirlo con la cruceta, presionar el botón A, pulsar L para activarlo, el stick para apuntar y R para usarlo. ¿Difícil? «Time Splitters 2», también de Free Radical, usaba un control parecido y es un juegazo.



Igualito que su hermano mayor

MARIO GOLF

Mario celebrará su torneo de golf también en GBA, y tiene una pinta impresionante.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- GOLF
- 17 DE SEPTIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: CAMELOT
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1-4

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Este título será **compatible con la tecnología del nuevo Wireless Adapter y nos permitirá "linkar" nuestras consolas sin necesidad de cables** (siempre que compremos el aparatito por separado, claro). La comodidad de este tipo de conexión es mucho mayor, y **tiene un alcance de varios metros.**

EL ESTILO DE MARIO

Tanto **en la parte gráfica como en el control,** este «Mario Golf» portátil nos recordará tremendamente al juego de GC, lo que ya es una buena señal.



El control será exactamente el mismo que el de GC, por lo que podemos esperar un juego accesible para todo el mundo.



Entre las diferentes vistas que tendremos en cada recorrido, esta de aquí arriba será la más usual. ¡Esa bola va dentro!



En el modo historia podremos recopilar información hablando con la gente que nos encontremos de camino al éxito.



Entre el plantel de golfistas encontraremos personajes tan conocidos como Yoshi, Peach, Donkey Kong, y el propio Mario.

MARIO ES UN DEPORTISTA. Y lo ha demostrado en cualquier plataforma y en todo tipo de juegos. Golf, tenis, karts,... se ha metido en muchos líos, y nunca nos defrauda.



Con las mismas ganas que aterrizó hace nada en GameCube, se presentará esta versión de «Mario Golf» en nuestra GBA. Como en anteriores versiones portátiles, no nos limitaremos a ir de campo en campo porque sí, sino que **tendremos un modo historia** en el que lucharemos por ser...

Los mejores golfistas

Para serlo tendremos que ir ganando torneos y **subiendo nuestras habilidades y estadísticas.** En este modo tendremos un buen montón de lugares que visitar y gente con la que hablar, podremos ir a la tienda de palos y cambiar los nuestros por otros con características especiales, e incluso encontraremos ítems buscando por los escenarios. Veremos qué tal funciona esa **mezcla de golf y RPG,** aunque la fórmula ya ha tenido éxito en otras ocasiones. Por otra parte, el juego nos permitirá jugar competiciones fuera de ese modo historia, y ahí encontraremos **casi todos los modos de juego y variantes de la versión GameCube,** es decir, una barbaridad. Lo cierto es que los jugones que conozcan el juego de GC van a encontrar algo muy parecido en la portátil, pues el control y todo lo que le rodea también será idéntico.
Ya podéis ir practicando eso de "hacer hoyos" en la arena de la playa, porque a partir de septiembre la cosa va a ir muy en serio.



CONSTRUYE TU "GOLFERAS"

En el modo historia iremos consiguiendo puntos a medida que juguemos y ganemos torneos. En determinados momentos podremos utilizar esos puntos para mejorar varias características de nuestros golfistas (tendremos un par) como nos venga en gana. Así, podremos personalizar nuestro estilo de juego.


3ª MISIÓN. 3ª DIMENSIÓN.
ESTAS GAFAS 3-D
GRATIS
EN TU CINE
SPY KIDS 3-D
GAME OVER
MIRAMAX INTERNATIONAL / DIMENSION FILMS TROUBLEMAKER STUDIOS ROBERT RODRIGUEZ DIGITAL FILE ANTONIO BANDERAS CARLA GUGINO "SPY KIDS 3D: GAME OVER" ALEXA VEGA DARYL SABARA RICARDO MONTALBAN HOLLAND TAYLOR MIKE JUDGE
CHEECH MARIN SYLVESTER STALLONE MARY VERNIEU ROBERT RODRIGUEZ ROBERT RODRIGUEZ ROBERT RODRIGUEZ BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN ELIZABETH AVELLAN ROBERT RODRIGUEZ ROBERT RODRIGUEZ
TROUBLEMAKER STUDIOS
de calificación por edades
MIRAMAX / DIMENSION
www.spykids3.terra.es
Estreno 20 de Agosto



¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

LO QUE DEBES SABER...

- **TIPO DE JUEGO:** RPG Aventura.
- **CONSOLA:** Game Boy Advance.
- **CONECTIVIDAD:** Con Pokémon Rubí y Zafiro, y con Pokémon Colosseum de GameCube.
- **LANZAMIENTO:** 1 octubre de 2004.
- **VENDRÁ CON:** Adaptador wireless, que permite contactar hasta a 40 entrenadores sin cable.
- **CUÁNTOS POKéMON:** Podremos capturar más de 200 Pokémon, entre ellos nada menos que 10 legendarios incluido el buscadísimo Deoxys. ¡Qué flipe!
- **PARA VETERANOS Y NOVELES:** Estas nuevas ediciones cuidarán por igual a los que ya sabéis mucho de Pokémon y a los que acabáis de empezar. Por ejemplo, para los veteranos habrá un nuevo conjunto de islas con diferentes aventuras. Para los recién llegados, menús y tutoriales muy bien explicaditos y con todo detalle.
- **PRIMERA IMPRESIÓN:** Que va a ser otro Pokémon imprescindible. Ya lo veréis.

¡Ya están casi aquí las nuevas ediciones Pokémon! Y nosotros no hemos podido resistir la tentación de probarlas y contaros con detalle todo lo que hemos visto.

POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

Coged el primer juego Pokémon, o sea las ediciones Rojo y Azul, llevadlas a GBA, añadid todas las mejoras producidas en la saga Pokémon, introducid nuevos alicientes, agitadlo todo y tendréis el mejor Pokémon visto hasta la fecha.

El próximo 1 de octubre -ya podéis señalar esta fecha en vuestro calendario especial- **Pokémon dará un nuevo y espectacular salto con la aparición de las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja para Game Boy Advance.** Estos nuevos juegos son un **"remake" (que significa nueva versión) de las ediciones Roja y Azul con las que en 1999** jugamos en nuestra querida Game Boy. Seguro que a los más viejos del lugar estos nombres les sumergirán en la nostalgia, pero puede que los más jovenzuelos no tengan ni remota idea de que narices estamos hablamos. Pues bien, que los vejetes se pongan las gafas y que los más jovenzuelos dejen el biberón porque las nuevas ediciones **Roja y Verde traerán tantos cambios y tantas mejoras con respecto a las originales que,** salvo por la trama de la aventura, podemos decir que estamos ante **dos nuevos y rompedores juegos de ROL** de Pokémon llenos de sorpresas para todos. ¿A que os apetece que echemos un buen vistazo? Pues allá vamos, y va a ser más que un vistazo. Será un reportaje de los que nos gusta hacer cada vez que llega una nueva edición Pokémon. ¡A disfrutar!

Un nuevo clásico

Todo empezará en **Pueblo Paleta, un pequeño y apacible pueblo de una región llamada Kanto.** Metido en la piel de un chaval o una chavala (podéis elegir) se iniciará la aventura en un mundo en el que los **Pokémon son los mejores amigos.** Pronto aparecerá el Profesor Oak para daros el primer ejemplar. Podréis elegir entre **Squirtle, Bulbasaur y Charmander** y ayudado por sus habilidades y la de otros Pokémon que cacéis, emprenderéis la aventura por Kanto con el **objetivo de ganar las ocho medallas de sus gimnasios,** de detener los maquiavélicos planes de los villanos del Team Rocket, de triunfar en la Liga Pokémon y de haceros con todos los Pokémon para completar la Pokédex.

FÍJATE EN ESTO, ENTRENADOR

¡CUÁNTAS NOVEDADES!

En «Pokémon Rojo y Verde» encontrarás un montón de detalles nunca vistos en otras ediciones. Todos ellos están pensados para que tu aventura como entrenador Pokémon sea absolutamente cómoda y placentera. Por si quieres ejemplos gráficos, aquí debajo hemos puesto algunos, pero recuerda que hay muuuuuchos más.



¡Detallazo! Cada vez que continúes una partida salvada, verás un vídeo con lo último que hiciste antes de salvar.



Cuando entres en un bosque, una cueva o en un edificio importante, te sorprenderá una bonita panorámica del lugar.



Si miras los objetos de tu mochila o los compras en una tienda, verás un icono que te ayudará a identificarlo.



Cada vez que le des un objeto a un Pokémon o le enseñes un MT verás una animación de lo más chula.



Hombre, un viejo conocido de la afición Pokémon. Pues sí, desde el principio Gary se convertirá en nuestro enemigo de Rojo y Verde, y aparecerá cuando menos lo esperéis para luchar a tope.

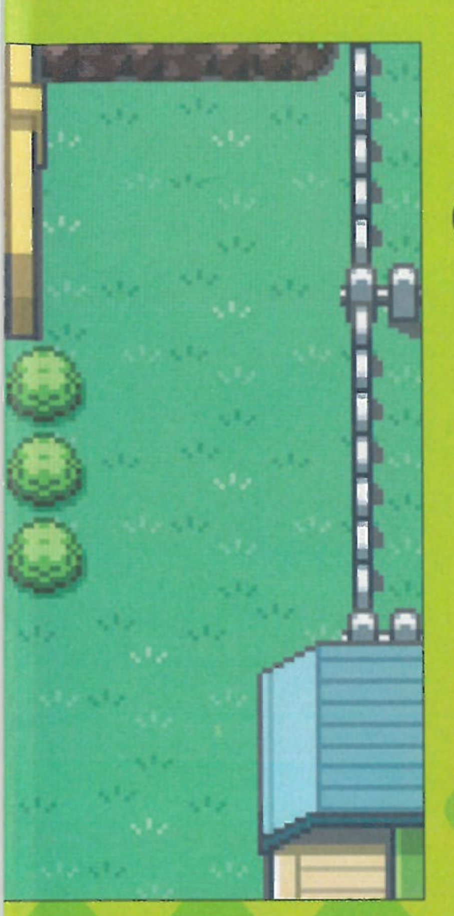


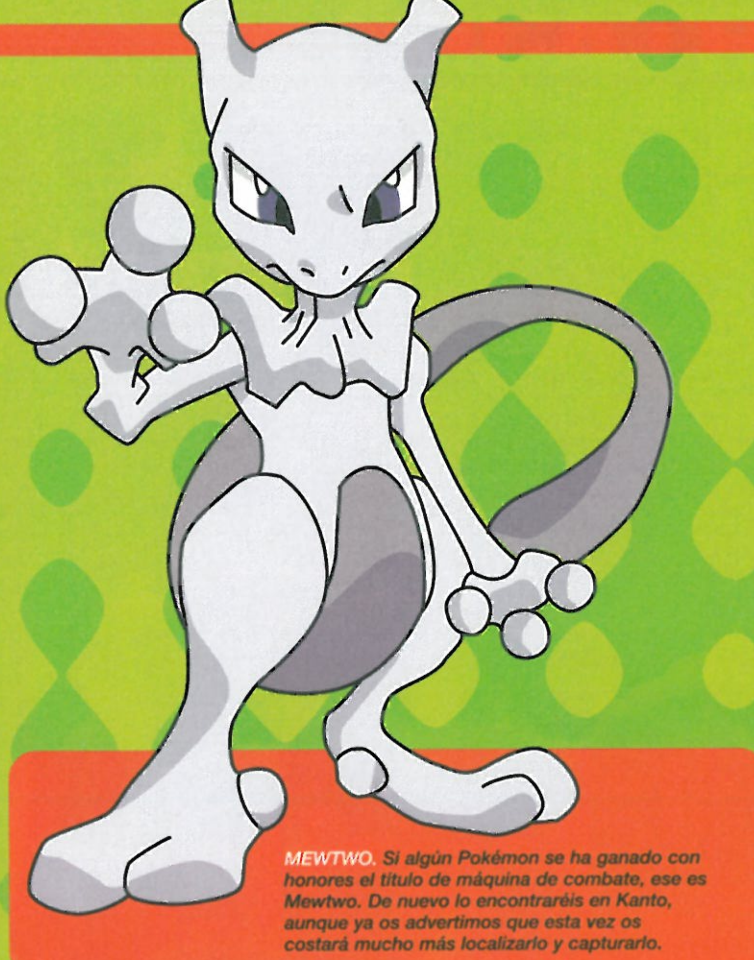
Pronto llega la hora de elegir nuestro primer Pokémon. Esta vez nos hemos decidido por el simpático Squirtle.



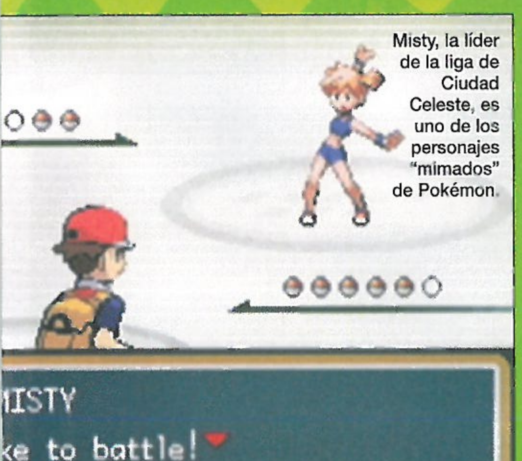
ASH. Ser tan bueno como él será solo cuestión de tiempo. Métete en su pellejo y recorre las rutas de Kanto capturando Pokémon y machacando al Team Rocket. ¡Ánimo! Tarde o temprano serás el flamante campeón de la Liga Pokémon.

Hasta aquí todo se parece mucho a los clásicos «Pokémon Rojo y Azul», pero eso chavales es solo una ilusión de la mente. Las nuevas ediciones Rojo y Verde incorporarán todas las transformaciones que han sufrido los Pokémon a lo largo del tiempo. Hablamos de cosas como que ahora hay 17 tipos, que los Pokémon pueden reproducirse en la GUARDERÍA, que **cada Pokémon tiene personalidad y habilidades propias,** que sus características han sido modificadas para hacer más interesantes las batallas y, encima, que al igual que vimos en Rubí y Zafiro podemos disfrutar de los **combates dos contra dos.** Pero ahí no acaba la cosa porque, pensando especialmente en aquellos veteranos que ya recorrieron Kanto, los





MEWTWO. Si algún Pokémon se ha ganado con honores el título de máquina de combate, ese es Mewtwo. De nuevo lo encontraréis en Kanto, aunque ya os advertimos que esta vez os costará mucho más localizarlo y capturarlo.



Misty, la líder de la liga de Ciudad Celeste, es uno de los personajes "mimados" de Pokémon.



muchachos de Game Freak han introducido **nuevas aventuras que transcurrirán en un misterioso archipiélago situado al sur de Kanto.** Acordaos chavales de esto que decimos porque os aseguramos que ese **lugar repleto de poderosos Pokémon legendarios** dará mucho que hablar entre los Pokéfans y hará que Rojo y Verde se conviertan en un nuevo clásico Pokémon.

Lleno de mejoras

Con solo mirar las pantallas que hay en estas páginas salta a la vista que **las mejoras gráficas con respecto a las primeras ediciones Rojo y Azul serán bestiales,** pero claro eso es normal: al fin y al cabo estamos en la GBA. Los gráficos seguirán el estilo que ya vimos en las ediciones Rubí y Zafiro, aunque si os fijáis bien veréis que tendrán un **mayor nivel de detalle.**

Sin embargo, más importante que las mejoras técnicas, serán las que hacen que jugar con Pokémon sea cada vez más divertido. Lo primero que llama la atención será la **cantidad de ayudas que existen pensando en los entrenadores novatos.** Para aclarar todas sus dudas habrá un **extenso menú de ayuda,** que por si aún no fuera suficiente, incluirá una **tele portátil en la que podrán ver montones de lecciones sobre como entrenar Pokémon.**

La Pokédex será un caso aparte porque ha sufrido tantas mejoras con nuevas opciones de búsqueda y clasificación que podemos afirmar que **será la mejor Pokédex de todas las ediciones Pokémon.** Otros avances importantes los veréis en las **pantallas de datos de los Pokémon, en el mapa de Kanto, en la mochila, en la bolsa de las MTs,** en las animaciones, en los **nuevos objetos de entrenador (como el Fame Checker),** en el vídeo que al principio de cada partida os recuerda lo último que habéis hecho y en un montón de cosas más.

Montones de legendarios

¿Queréis más? Pues habrá más porque en Pokémon Rojo y Verde **podréis capturar a más de 200 Pokémon (entre los que hay diez legendarios)** y algunas especies que creíamos exclusivas de Johto. No hay duda de que los Pokémon legendarios son el

¡MÁS EXTRAS PARA ROJO Y VERDE!

LAS ISLAS MISTERIOSAS

Uno de los extras más chulos que vais a poder encontrar en la historia de Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (con respecto a la aventura que jugamos en Game Boy) es el misterioso archipiélago de islas situado al sur de Kanto.

El archipiélago en cuestión está formado por nueve islas en las que tendrás que ayudar a la gente, luchar contra malvados entrenadores y resolver todo tipo de misterios, incluido el ya conocido misterio de los Unown.

En un determinado momento de la historia nuestro querido Bill, el responsable del Sistema de Almacenamiento Pokémon, te llevará a la primera isla y te dará un ticket para acceder a otras dos. Para llegar al resto necesitarás ganar la Liga Pokémon y obtener una ampliación de la Pokédex que te permita clasificar a los Pokémon que habitan en estas islas. Entre ellos encontrarás a los legendarios Lugia y Ho-oh o al mismísimo Deoxys. No digas que no es para empezar a alucinar, chaval.



Nuestro amigo Bill os llevará a la primera isla y luego os facilitará un ticket para viajar a las otras dos. Es buen chaval este Bill.



El viajecito lo haremos en un moderno hovercraft que nos llevará a las misteriosas islas del sur en menos que canta un gallo.



En cada una de las islas tendréis un misterio que resolver y también muchos entrenadores a los que atizar. Ándaos con ojo.



Ajá, ahí están. Los malvados del Team Rocket aparecen de repente por cualquier parte. Cuando los veáis, tendréis que darles una buena lección.

LLEGA EL "WIRELESS"

INTERCAMBIOS SIN CABLES

Junto con Pokémon Verde y Rojo se incluirá el adaptador wireless para jugar sin cables. Este innovador adaptador con una alcance de hasta 3 metros permite a 2-4 jugadores luchar con sus Pokémon, a 2-5 jugadores jugar minijuegos o chatear juntos y hasta a 40 jugadores compartir la Sala de Reunión, que encontraréis en el primer piso de los Centros Pokémon de Kanto. Además, allí también tendréis la posibilidad de intercambiar Pokémon con otros jugadores de Rojo y Verde.

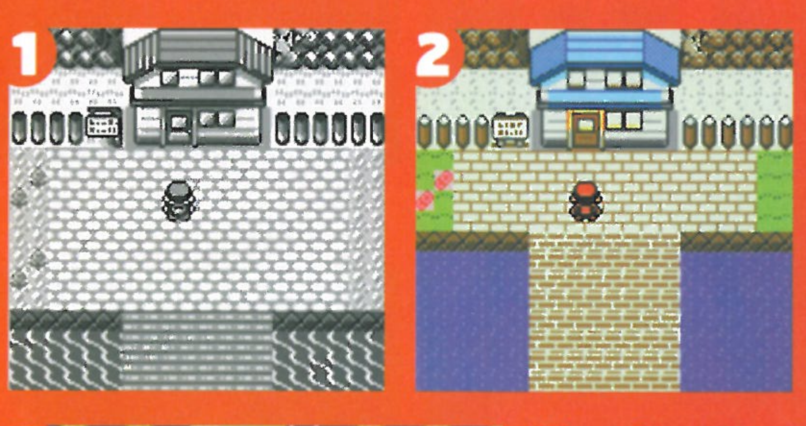


UN REPASO A TODAS LAS EDICIONES...

¡¡CÓMO PASA EL TIEMPO!!

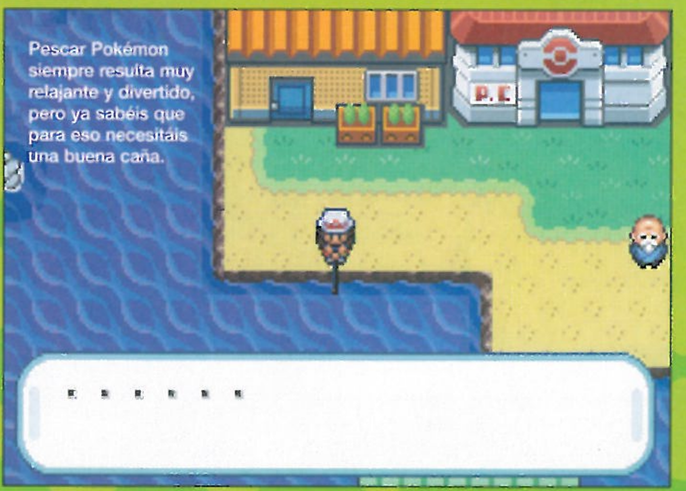
A lo largo de la historia de Pokémon hemos paseado en varias ocasiones por las tierras de Kanto. Nuestro viaje comenzó allá por noviembre de 1999 con las ediciones Roja y Azul de Game Boy, y continuó poco después con «Pokémon Amarillo». Pasaron casi dos años hasta que en mayo de 2001 Pokémon Oro y Plata nos llevaron a la región de Johto (aunque también nos dejaron regresar a las rutas de Kanto). Esta vez el viaje lo hicimos a lomos de Game Boy Color y lo repetimos poco después de la mano de «Pokémon Cristal».

Han pasado más de cuatro años desde la primera visita a Kanto y las cosas han cambiado un montón. Entre otras cosas notaremos el salto que dio Pokémon a GBA con las ediciones Rubí y Zafiro. Fuimos testigos de un cambio espectacular tanto a nivel técnico como de jugabilidad. Ahora, casi cinco años después de nuestra primera visita a Kanto, regresamos a estas tierras con un montón de novedades que siguen la estela técnica de Rubí y Zafiro mejorando muchos aspectos, pero mezclando esta mejora con el sabor de la historia original.





[1] Casa de Bill en el año 1999. Eran los tiempos heróicos de «Pokémon Rojo» y la venerable Game Boy.
[2] Casa de Bill en el año 2001. Con «Pokémon Oro y Plata» para la GBC llega el color a la saga Pokémon.
[3] Casa de Bill año 2004. «Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja» dan un salto espectacular, esta vez sólo para Game Boy Advance.



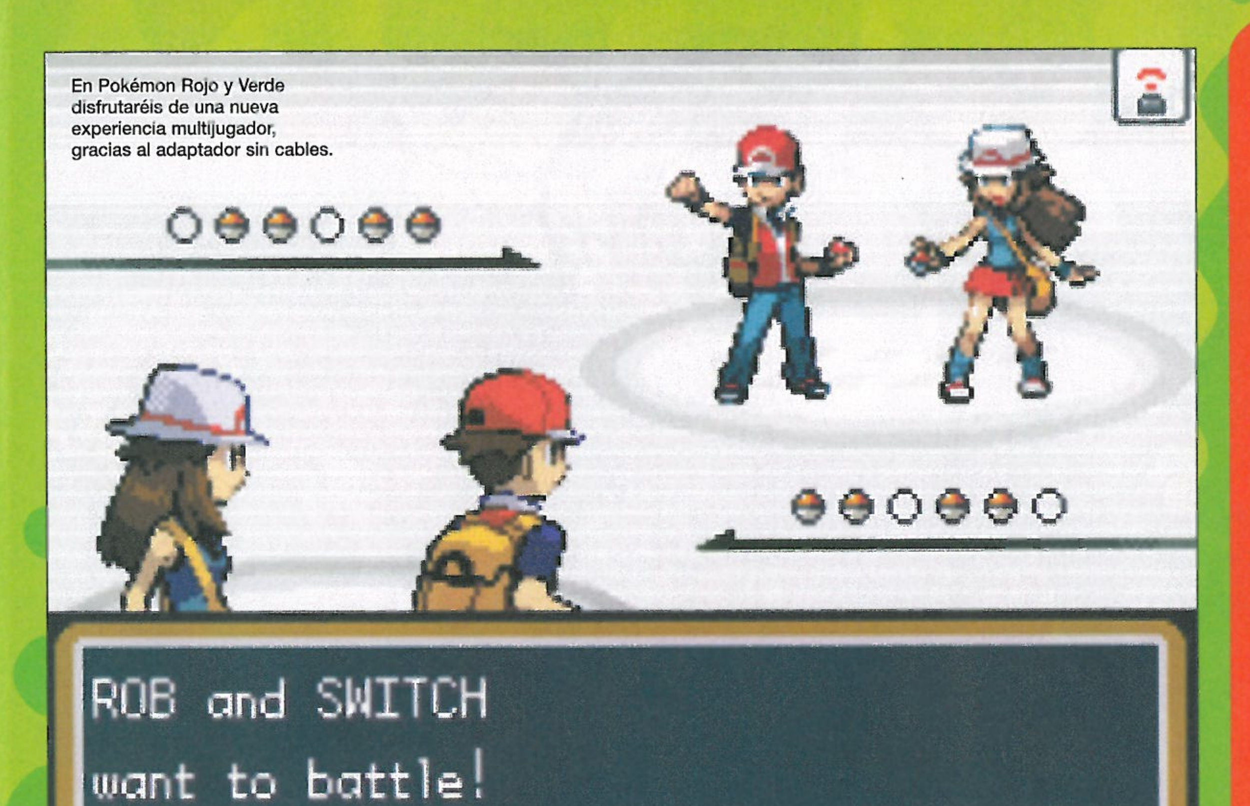
Pescar Pokémon siempre resulta muy relajante y divertido, pero ya sabéis que para eso necesitáis una buena caña.

estandarte de cada nueva edición Pokémon y aquí las nuevas entregas Rojo y Verde se llevarán el primer premio. **Nos encontraremos con Articuno, Zapdos, Moltres y Mewtwo,** los legendarios que ya vimos en Kanto, aunque en esta ocasión alguno de ellos habrá cambiado de ubicación con respecto a las ediciones de Game Boy. Pero, ¡oh sorpresa!, en Rojo Fuego y Verde Hoja también nos encontraremos con **Raikou, Entei, Suicune, Ho-oh y Lugia, los legendarios de Johto,** la región que conocimos en las ediciones Oro, Plata y Cristal. Pero por si vuestro alucine no fuera en este momento lo bastante fuerte, preparaos porque también encontraréis a **Deoxys, el legendario que todos buscaban como posesos por Hoenn,** la región de Rubí y Zafiro, y resulta que estaba oculto en Kanto. Para que veáis cómo son las cosas, amigos. Está bien, que no paramos. Seguimos con todas las novedades. A continuación.

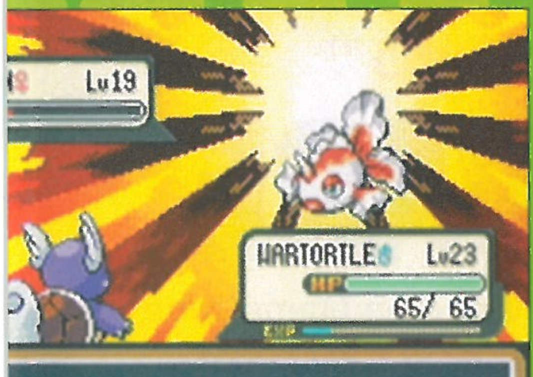
Te cambio ese Pokémon

En los Centros Pokémon de Kanto podréis intercambiar Pokémon con otros jugadores de Rojo y Verde. Sin embargo, en una de las islas misteriosas de Kanto habrá un Centro Pokémon con una máquina muy especial. Con ella harás que **Pokémon Rojo y Verde puedan conectarse con «Pokémon Rubí y Zafiro»,** así como con **«Pokémon Colosseum»** de **Nintendo GameCube,** permitiendo el intercambio de cualquier Pokémon no disponibles en estas versiones.

Pero todavía queda lo más importante, y es que junto con Pokémon Rojo y Verde se incluirá un **adaptador inalámbrico** que supondrá



En Pokémon Rojo y Verde disfrutaréis de una nueva experiencia multijugador, gracias al adaptador sin cables.





Gracias a las Máquinas Ocultas nuestros Pokémon podrán hacer cosas como surfear o mover rocas muy pesadas.

toda una revolución. Con este fantástico aparatito podréis **combatir, chatear e intercambiar Pokémon a una distancia y con tal cantidad de gente que flipareis en colores.**

Si las legendarias ediciones Roja y Azul hicieron historia, estamos seguros que Rojo Fuego y Verde Hoja también se convertirán en leyenda gracias sus novedades y mejoras, entre ellas la introducción de este fantástico periférico. Dentro de muy poco podréis conectarlos a vuestras GBA. ¡Estamos deseándolo!

CHARIZARD. Es uno de nuestros Pokémon preferidos, pero hacía mucho que no lo veíamos. Por fin podremos volver a combatir a su lado y abrasar a todos los rivales que se nos pongan por delante gracias a su inmenso poder de fuego.

¿ECHAMOS UN VISTAZO AL FUTURO?

POKéMON ESMERALDA

Pues sí, el futuro tiene forma y nombre de joya. Y una fecha, de momento sólo para el mercado japonés: 16 de septiembre. La información ha salido a la luz hace bien poquito. «Pokémon Esmeralda» será el nuevo juego para Game Boy Advance y ha sido concebido como una "actualización" de Rubí y Zafiro. Algo así como lo que supuso Cristal para Oro y Plata.

Por lo que sabemos, la nueva edición combinará hábilmente la historia y los eventos ocurridos en las dos ediciones anteriores. Así, encontraremos a los Equipos Magma y Aqua, pero también se incluirán personajes nuevos, historias y acontecimientos diferentes que viviremos a lo largo del juego. Hemos podido leer que habrá una especie de escenarios de batalla donde llevaremos a nuestro equipo para que participe en distintos desafíos.

Como los japoneses son tan cumpliditos, junto al juego lanzarán una nueva edición de Game Boy Advance SP, Esmeralda Edition, que sólo se podrá conseguir en Pokémon Center.



Estas pantallas pertenecen a la nueva edición Esmeralda que saldrá en Japón el día 16 de septiembre, y pronto en USA y Europa.



Esta edición incluirá los eventos de la aventura de Rubí y Zafiro. Sin ir más lejos, estarán los equipos Aqua y Magma, ¡en el mismo juego!



Pero también habrá muchas novedades. Así conoceremos nuevos personajes, participaremos en diferentes desafíos... ¡será la bomba!

¡Un guateque al "cubo"!

WARIO WARE

La megafiesta que tiene montada Wario en GameCube cuenta ya con 200 invitados, ¡y todos son minijuegos!



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: MICROJUEGOS
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Tarj. de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SI
- Número de jugadores: 1-16
- Personajes: 10
- Datos: + 200 MICROJUEGOS
- Modos: SOLITARIO Y MULTIJUGADOR
- Precio: 29,95 €
- A la venta: 3 DE SEPTIEMBRE

Sólo faltas tú. Bueno, tú y todos los amigos, familiares y conocidos que puedas meter en tu casa, porque «Wario Ware» es otro de esos juegos "made in Nintendo" que **pide a gritos gente con la que compartirlo.** Vamos a ver de qué va exactamente este festorro que ha organizado el personaje más impresentable que haya pisado nunca una consola.

Tres, dos, uno, ¡ya!

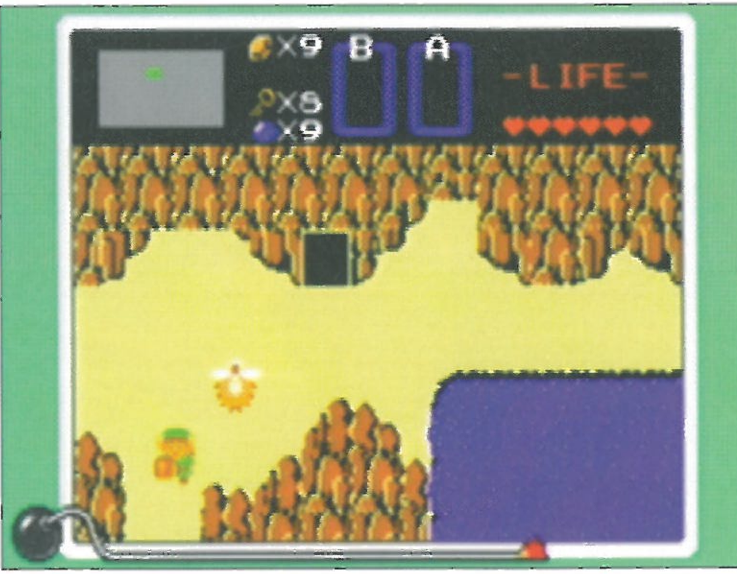
Ya, ya se acabó el minijuego, porque, como vimos en GBA, esto va de **minijuegos que duran tres segundos,** e incluso menos si la dificultad sube. Podemos encontrar pruebas de todo tipo, desde conducción hasta "machacamiento" de botones, pasando por **clásicos de NES, juegos de inteligencia, agudeza visual,** y un largo etcétera. El truco está en que hay más de doscientos, y la dificultad sube a medida que completamos varias veces el mismo, de modo que la cosa no acaba una vez que los hayamos visto y superado todos. Por ejemplo, donde antes había una nave a la que disparar, luego habrá tres, y después cinco... Si le coges el gusto a esto, te puede durar mucho tiempo. Y si tienes gente con la que jugar, **podéis estar pegados toda la vida, pues se nota, y mucho, el esfuerzo por ofrecer variedad** y calidad en los modos multijugador. Y decimos los modos porque se podrá competir en siete diferentes. Todo se seguirá haciendo a base de microjuegos, pero la forma de ganar cambia. En unos debemos conseguir cartas, en otro mantener nuestro equilibrio sobre tortugas, en el de Wario podremos tapar la pantalla a los oponentes, aunque también hay un modo en el que tenemos que iluminarla para que se pueda ver algo, pues es cooperativo. **Un buen montón de imaginativas ideas** para competir en estos juegos relámpago.

Y bueno, en fin, que si no te importa que **los gráficos sean simples y buscas una diversión rápida, directa y total,** acabas de dar con tu juego. Si además traes a tus amigos, ¡puede arder Troya!

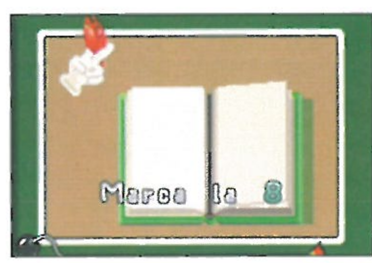
¡Y SUS COLEGAS NO SON MENOS!

La panda de colgados que se han unido a la fiesta de Wario como personajes seleccionables es de mírame y ni te acerques... Veamos, tenemos a Wario, al bailón de Jimmy, al amanerado Dr. Crygor, al alien Orbulón, y unos cuantos piezas más. Tened cuidado, porque os enfrentaréis a ellos uno por uno.

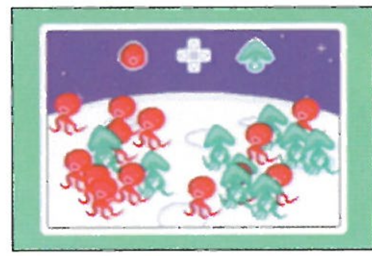




Tu mirada fija en la pantalla, los nervios en tensión, comienza el minijuego y... ¡Si es el Zelda original! Pero no os quedéis embobados, que tenéis que entrar por la puerta...



Las páginas pasan a toda pastilla, y nosotros tenemos que pararlo en la 8ª.



¿Mayoría de rojos o de azules? La agudeza visual también se desarrolla.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



68

- ▲ Las animaciones payasas de los diferentes personajes.
- ▼ "Simples" es la palabra que mejor define su estilo.

SONIDO



87

- ▲ Ambiente de fiesta total tanto en la música como en los efectos y voces.
- ▼ Los minijuegos conservan su sonido original (y anticuado).

JUGABILIDAD

96

- ▲ Te mantiene pegado desde el momento en que lo pruebas. ¡¡Es purito arcade!!
- ▼ Tener que descubrir los controles de cada "jueguín".

DURACIÓN

94

- ▲ En los modos multijugador, la nota podría quedar muy cerca del cién. Inagotable.
- ▼ Jugando sólo también tienes para rato, pero seguro que te cansarás antes.

TOTAL



93

- ▲ Su **jugabilidad** y el enfoque que se le ha dado al **multijugador**.
- ▼ Que el **aspecto gráfico** te choque demasiado.

VALORACIÓN



VIDEOJUEGOS EN ESENCIA

Tres segundos... ¿Quien iba a imaginar que daban para tanto? Con estas pequeñas dosis, Wario consigue reunir casi todos los géneros que se pueden jugar en una consola, además de recordarnos que la diversión no siempre está en un apartado técnico deslumbrante. No os dejéis engañar por los gráficos y probadlo una sola vez...

CUANTOS MÁS, MEJOR

Nos referimos a jugadores, claro. La mayoría de modos son para 4 jugones, pero alguno admite hasta 16, y los hay de todo tipo.



En la pista de baile tendremos que conservar nuestros fans sin fallar.



Si estás jugando cuando explote el globo, adiós. ¡Ínflenlo más!



¿Os apetece una partidita de tres segundos al genial «F-Zero»? ¿Sí, no? Da igual, el microjuego ya ha pasado. Lo más difícil de «Wario Ware» es reaccionar a tiempo.

VIVA EL ARCADE **Microjuegos fáciles de jugar, adictivos y a toda pastilla. «Wario Ware» es un auténtico tributo a la jugabilidad que no te dejará tranquilo hasta que veas y superes los más de doscientos minijuegos que incluye el título.**



Si no conocéis los clásicos de Nintendo, quizá os resulten más difíciles algunos microjuegos. ¡Venga, agarra el pájaro!



Calcula la inercia del tranvía y frénalo a tiempo en la estación. Todo esto hay que comprenderlo (y hacerlo) en tres segundos.

EL RANKING

1. Mario Party 5
2. Wario Ware
3. Mario Party 4

Si buscas un juego multijugador más convencional, únete a la quinta fiesta de Mario. Si estás dispuesto a probar cosas nuevas, deberías echarle los dos ojos a «Wario Ware».



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **DIMPS**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**

- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1**

- Fases: **7 NIVELES**
- Modos de juego: **1 (AVENTURA)**
- Extras: **RANKING AL COMPLETAR CADA NIVEL**

- Precio: **56,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Más infiltración y sigilo que nunca

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

La nueva aventura de Sam Fisher nos ofrece un desarrollo en el que la infiltración y el sigilo son más vitales que nunca.

Una nueva crisis se cierne sobre EEUU y promete ser, cuanto menos, "virulenta": Sadono, el jefe de una guerrilla indonesia, pretende extender el virus de la viruela por el país. La diplomacia ha fracasado, el ejército no es una opción y Batman está fuera de cobertura, así que parece una tarea para Sam Fisher, ¿verdad?

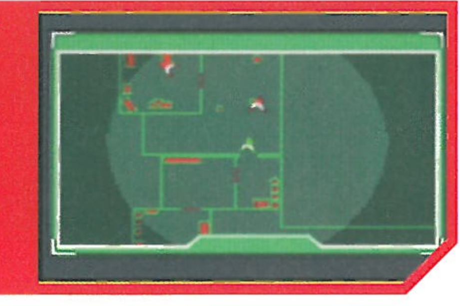
Más libertad que nunca

A lo largo de los **7 niveles** del juego nos toca meternos en el pellejo de Sam y echar mano de todas sus habilidades para el sigilo (como escondernos en las sombras o movernos sin hacer ruido) para colarnos en submarinos, robar información secreta o escuchar conversaciones ajenas. Ya sabéis lo que es la vida de espía, ¿no?

Eso sí, aunque el sistema de juego se mantiene de la anterior entrega, también **hay novedades,** como un **repertorio de movimientos ampliado, nuevos gadgets** y, lo mejor de todo, **mayor libertad de acción** para que podamos resolver cada situación de varios modos distintos. ¿Y en qué se traducirá todo esto? Pues en un **estimulante sistema de juego** que nos obligará a **medir al detalle cada movimiento para evitar ser vistos.** Por eso se ha trabajado mucho y bien el **realismo de los escenarios.** Y por eso nos ha encantado este sistema, aunque en realidad tenga muy pocas diferencias con respecto a la primera parte.

UN MAPA TÁCTICO... EN TU BOLSILLO

«Pandora Tomorrow» le saca partido a la conectividad con GBA de una forma más que útil: en la pantalla de la portátil aparece un mapa táctico de los alrededores con información sobre los enemigos, las minas, las torretas de disparo... ¡así podremos planear la estrategia!





El argumento del juego nos enfrenta a un peligroso líder guerrillero que ha repartido bombas químicas por los EEUU. ¿Nuestra misión? Pues detenerle a toda costa, claro.



Agarrar del cuello a los malos sirve para abatirles, interrogarles, abrir puertas...



Las localizaciones son muy exóticas: Jerusalén, París o la jungla de Indonesia.

ELIGE TU AVENTURA

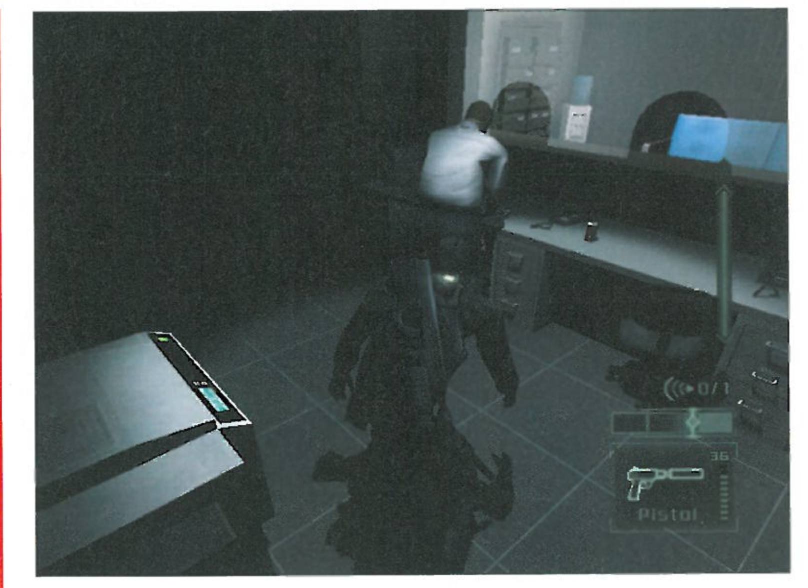
La libertad de acción que nos brinda «Pandora Tomorrow» nos permite elegir el modo que más nos guste para superar cada fase.



Al cruzar un tren, podemos elegir hacerlo colgados del exterior...

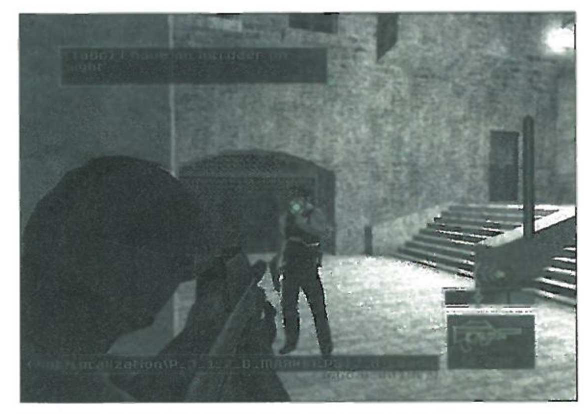


... o si lo preferimos, apagar las luces y andar por la sombra.



Ocultarnos en las sombras y movernos sin hacer ruido son dos de nuestras mejores armas si queremos recorrer cada nivel sin ser descubiertos. ¿A que no veis a Sam?

MÁS REALISMO **Al igual que en la primera parte, en el sistema de juego de «Pandora Tomorrow» tienen gran importancia la infiltración y el sigilo, pero esta vez podremos movernos con mayor libertad y en escenarios mucho más realistas.**



El SC20k, el rifle favorito de Sam, es multiusos: dispara balas, cámaras espía, dardos eléctricos... ¡Y además tiene zoom!



Sam viene preparado para cualquier emergencia, y tan pronto trepa por una tubería como noquea a un guardia de un codazo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ El realismo lo ponen los efectos de luz y el diseño de escenarios y personajes.

▼ El juego es muy oscuro y casi siempre nos obliga a jugar con la visión nocturna .

SONIDO 91

▲ Los efectos y las voces en castellano son muy buenos.

▼ La banda sonora suele pasar un tanto... desapercibida.

JUGABILIDAD 90

▲ Los diferentes caminos dan bastante profundidad al juego.

▼ El control no resulta todo lo intuitivo que nos gustaría.

DURACIÓN 86

▲ Los 7 niveles son largos y además podemos buscar caminos diferentes.

▼ Una vez terminado, no ofrece más alicientes excepto el de superar nuestra puntuación.

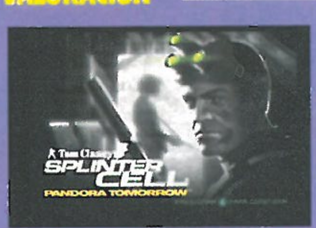
TOTAL



▲ El **sistema de juego** lleva la **infiltración a su máxima expresión.**

▼ Las **pocas novedades** nos han dejado pelín fríos.

VALORACIÓN



EL RETO DE PASAR INADVERTIDOS

«Pandora Tomorrow» nos ha resultado un juego divertido y estimulante que nos plantea el reto de superar cada nivel sin dar la alarma, pero también un título con un espectacular apartado gráfico. Vale, las novedades no son revolucionarias y el juego es demasiado parecido a la anterior entrega, pero a nosotros nos ha convencido de pleno.

EL RANKING

1. Metal Gear The Twin Snakes
2. 007 Todo o Nada
3. Splinter Cell

En nuestra modesta opinión la mejor aventura de infiltración es «The Twin Snakes», aunque eso no significa que «007 Todo o Nada» o «Splinter Cell» no sigan siendo grandes títulos.



¡Afila tus uñas y a por ellos!

CATWOMAN

El estreno de la mujer-gato en los videojuegos viene cargadito de acción, golpes y... algún que otro fallo.

Para continuar con esta fiebre veraniega por los superhéroes, tanto en la gran pantalla como en nuestra GameCube, Electronic Arts nos trae un nuevo juego de acción y superpoderes. Si el mes pasado fue Spider-man el que se balanceó por nuestras pantallas, ahora le toca el turno a Catwoman, una heroína muy peculiar que **sorprende por sus métodos para luchar contra los malvados.**

Entre brincos y arañazos

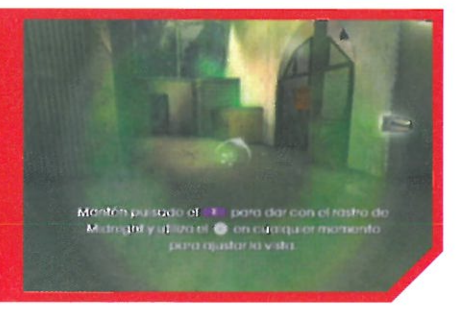
Para vengarse de la empresa en la que trabajaba cuando era una simple empleada, la mujer-gato tendrá que demostrar **agilidad felina y una buena dosis de mamporros.** Básicamente, **el juego se divide entre secciones de plataformas y multitudinarias luchas con grupos de macarras.** Mientras andemos de tejado en tejado exhibiremos nuestro poderío con **acrobáticos saltos, carreras por las paredes y** balanceos con nuestro látigo, y utilizaremos nuestros poderes felinos para rastrear y seguir el camino correcto entre tanta cornisa. Es realmente **espectacular observar a Catwoman mientras recorre las alturas,** aunque "la faena" no está bien rematada. Ocurre que el control no siempre responde tan bien como quisiéramos, y las cámaras muestran a veces ángulos en los que no sabemos qué dirección hay que presionar para que nuestro siguiente salto no nos lleve hasta el duro suelo.

Intercaladas entre las zonas plataformeras hay batallas contra hordas de enemigos. En ellas el objetivo será "jugar" un poco con los malos antes de encontrar un sitio donde lanzarles de un golpe y dejarlos encerrados. **Al principio el sistema es novedoso** y eso de "vacilar" a los enemigos divierte lo suyo, pero luego la cosa se termina haciendo repetitiva, faltan alicientes para seguir con igual intensidad.

Y eso es lo que Catwoman ofrece, **un correcto juego de acción con un personaje atrayente,** pero con algunos fallos en su planteamiento y control. Pero bueno, si te molan los superhéroes, es una opción.

VISTA DE LINCE

Cuando miramos a nuestro alrededor con la vista subjetiva, tenemos a nuestra disposición los poderes visuales de Catwoman. En principio sólo nos servirán para rastrear huellas y seguir el camino correcto, pero después podremos ver en la oscuridad, e incluso a través de las paredes. ¡Cómo mola!

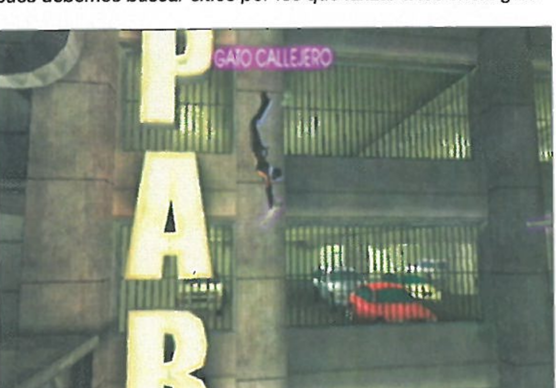




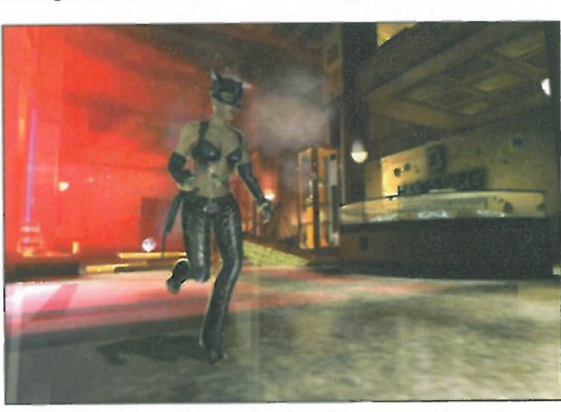
Los escenarios tienen mucho que decir a la hora de luchar, pues debemos buscar sitios por los que lanzar a los enemigos.



Para conseguir los objetivos de la fase debemos derrotar a los enemigos de diferentes maneras. Con agilidad también, claro.



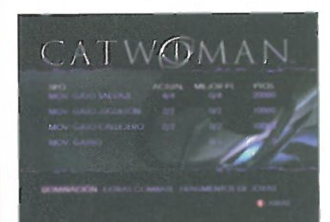
La agilidad de Catwoman queda de sobra demostrada en cada zona de plataformas. Corre, salta, se balancea, se descuelga...



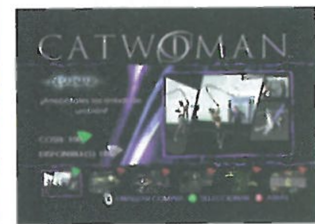
Las animaciones de la "gata" están bien conseguidas, y los escenarios son los mismos de la película. Todo eso, bien.

EL PODER DEL DIAMANTE

Tras cada una de las fases se nos concederá una cantidad de diamantes que dependerá directamente de nuestra actuación en el nivel. Después, a comprar...



Cumpliendo los objetivos de la fase obtendremos diamantes...

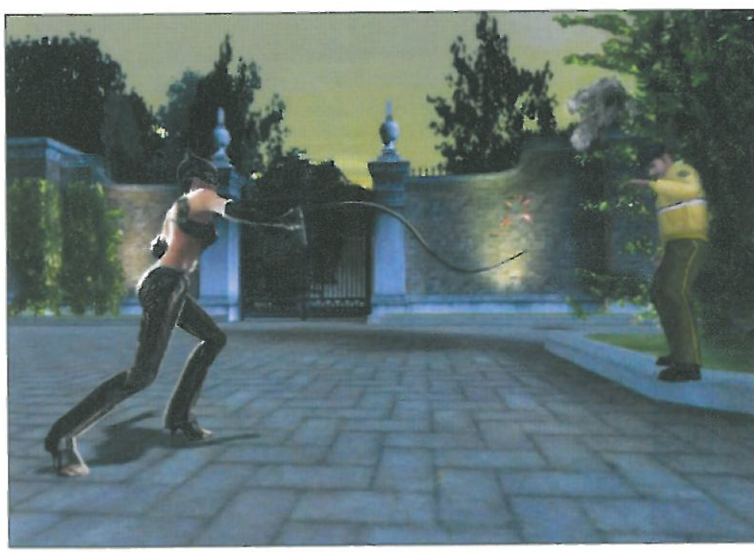


...que luego gastaremos en nuevos movimientos de lucha.



Incluso nos explicarán el funcionamiento de cada uno.





En los combates podremos utilizar látigo y piernas para golpear, desarmar, o atraer a los enemigos. Jugar un poco con ellos antes de "despacharlos" es muy divertido.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80

▲ La animación de Catwoman y algunos bonitos escenarios.

▼ El nivel general no es para tirar cohetes. Los enemigos no están muy "currados".

SONIDO



▲ Banda sonora orquestal y muchas voces en castellano.

▼ La música sólo aparece de vez en cuando.

JUGABILIDAD



▲ El planteamiento de las peleas es original, y los saltos son espectaculares.

▼ El control no es muy preciso y la cámara puede desorientar.

DURACIÓN



▲ Hay momentos difíciles en las partes de plataformas. Varios extras por desbloquear.

▼ Las peleas suelen ser fáciles y no es demasiado largo.

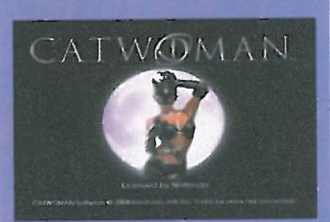
TOTAL



▲ El **personaje ,y su original** manera de combatir.

▼ Los **fallos en el control** hacen que decaiga el interés. El **aspecto gráfico queda** algo deslucido.

VALORACIÓN



SE QUEDÓ EN EL INTENTO...

El personaje es genial, los combates son novedosos y diferentes, los movimientos felinos todo un espectáculo, pero el conjunto falla. Puede ser el control, que llega a desesperar, puede ser el simple aspecto gráfico en algunas fases, o quizá su mecánica algo repetitiva, pero el caso es que «Catwoman» no termina de convencer.

EL RANKING

1. Spider-Man 2
2. La Venganza de Lobezno
3. Catwoman

Hay aventuras de superhéroes más acertadas en GameCube, como el recién estrenado «Spider-Man 2», o el juego de Lobezno. Cuando acabes con ellos, prueba con Catwoman.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: BANDAI
- Desarrollador: BANPRESTO
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-2

- Personajes: 15
- Datos: 5 NIV. DE DIFICULTAD
- Modos de juego: 5 (MÁS MULTIJUGADOR)



- Precio: 49,95 €
- A la venta: 27 DE AGOSTO

¡Peleas como en la serie de la tele!

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS

Goku y sus colegas se enfrentan en un juego de lucha con intensas emociones y espectaculares combates.

La banda de Dragon Ball regresa a GBA para romperse los morros en un **genial juego de lucha,** que refleja con asombrosa fidelidad las **intensas peleas que todos hemos gozado en la tele.** Con el buen currículum que tiene Goku en la la portátil, su nuevo juego nos inspira buenísimas sensaciones. Y fíjate, va a ser como estar en la piel de Vegeta, Piccolo, Trunks… y así hasta **15 personajes seleccionables.**

Me siento un SúperSaiyan

Basta seleccionar uno de los 6 modos disponibles, entre los que destacan el multijugador o el modo historia, y empezar a repartir leña como un súperguerrero más. **Magias espectaculares, llaves, patadas o violentos combos** están a la orden del día durante las peleas, y **todo se realiza con suma facilidad,** sin complicadas secuencias de botones.

Los personajes aparecen en 2D, y lucen un diseño calcado a la serie. En juego ya no solo podemos combatir uno contra uno, sino que también **se pueden organizar peleas con equipos de tres luchadores.** Aunque lo que más os va a molar son las posibilidades de **combate en el aire.** ¡Tremendo!

Para redondear hay una estupenda tienda en la que podemos comprar **nuevos personajes o extras con el dinero que ganemos peleando.** Un aliciente más para disfrutar al máximo de este gran juego de lucha, fiel a la serie y realmente adictivo.

TODO "DRAGON BALL"

Sin duda es el juego de Goku más parecido a lo que hemos visto en la serie de TV. El estilo de lucha, los movimientos, las ensaladas de golpes rápidos a base de combos o por supuesto las alucinantes magias. No le falta de nada, ni siquiera un completo modo historia donde no perderás detalle de las movidas de cada personaje.





Las magias y los golpes más espectaculares están a la orden del día. Y no hará falta hacer un máster para conseguirlos.

Goku: "... Lamento haberte preocupado, Gohan. Ahora ya estoy bien."

A través de escenas como éstas vamos conociendo el desarrollo de la historia y las motivaciones de cada luchador.

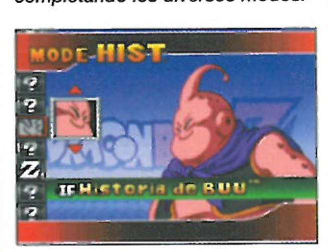
¡QUÉ IMAGEN! Los gráficos de los héroes y el estilo de lucha nos trasladan directamente a la serie de televisión. ¡¡Y está en tu Game Boy!!



La tienda es visita obligada si queremos completar el juego. Aquí compramos personajes, los subimos de nivel, desbloqueamos más modos de dificultad...



El dinero se gana peleando y completando los diversos modos.



Con él podemos hacernos con nuevos personajes e ítems.

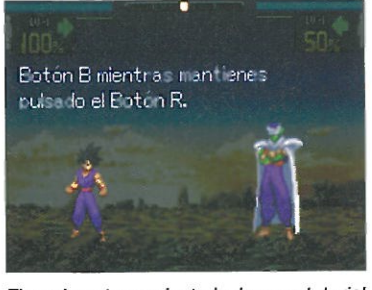


La barra del centro indica el nivel de defensa de cada personaje. Con la defensa rota es muy fácil ejecutar combos o finalizar la pelea con un devastador ataque final.





El sistema de combate es dinámico y facilito de llevar. Para todo el mundo.



El modo entrenamiento incluye un tutorial para aprenderlo todo de los combates.



Gracias al zoom seguimos la acción aunque ellos estén muyyyyyy leeeeeejos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Los personajes y las magias son clavaditas al espectáculo de la serie de televisión.
▼ Más detalle en los escenarios.

SONIDO 90
▲ 128 megas plagaditos de música cañera y voces.
▼ Pero falta algo de variedad en los efectos.

JUGABILIDAD 93
▲ Las peleas son muy adictivas y dinámicas. Además hay modo multijugador.
▼ Con más variedad de golpes y combos, habría sido perfecto.

DURACIÓN 91
▲ Los 6 modos de juego y el tema de la tienda garantizan juego para rato.
▼ Que no hayan incluido más personajes. Seguro que cabían en el pedazo cartucho.

TOTAL 92

▲ **Combates entretenidos** a tope. El modo multijugador.

▼ **Escenarios** un tanto **sosos**. Y se echa de menos contar con más personajes.

VALORACIÓN



UN "GOLPE" DE CALIDAD EN TU GBA

Patadas, llaves, combos, golpes especiales, magias increíbles... Todo lo que podemos ver en las peleas de la serie está en este título, que deja en el lugar que merece a esta gran licencia y trae además un buen número de extras y modos de juego. Tiene carisma y calidad como para convencer a cualquier "fighter" portátil.

EL RANKING

1. Street Fighter Alpha 3
2. Dragon Ball Z: S.Warriors
3. Super Street Fighter II

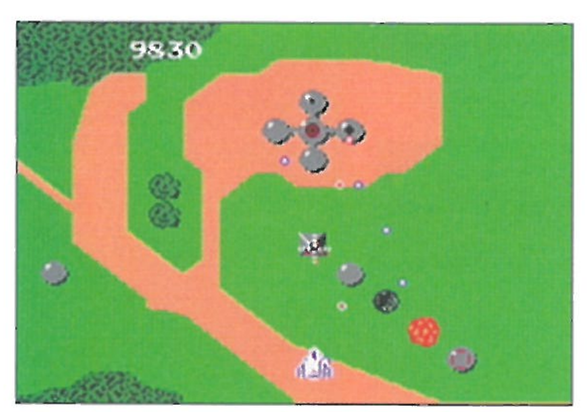
Pues nada, que se cuela por méritos propios en este selecto podium de honor, por calidad y buenas maneras, aunque «SFA3» sigue siendo el rey del género en Advance. Lo malo es que resulta complicado conseguirlo.

Los marcianitos... de toda la vida

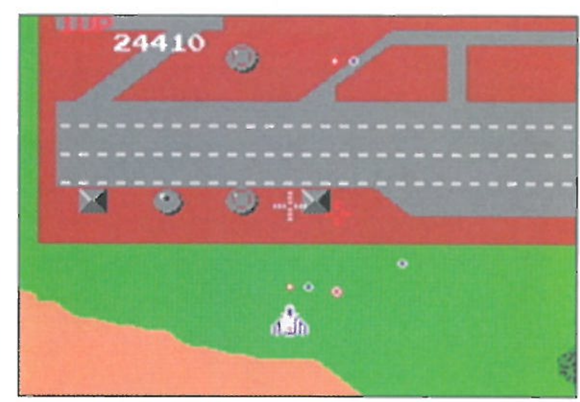
JUEGO NES CLASSIC

XEVIOUS

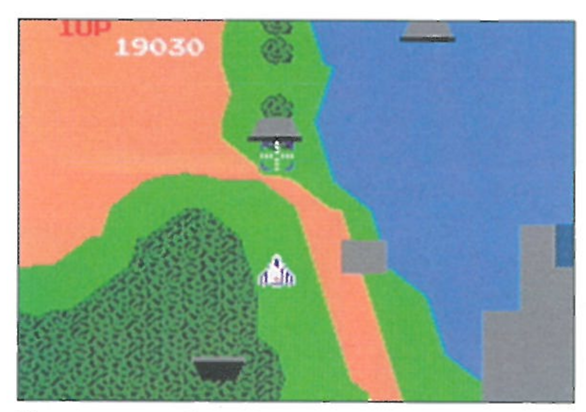
La fórmula "dispara y esquiva o revientas" sigue divirtiendo a cualquiera. Incluso veinte años después de su invención.



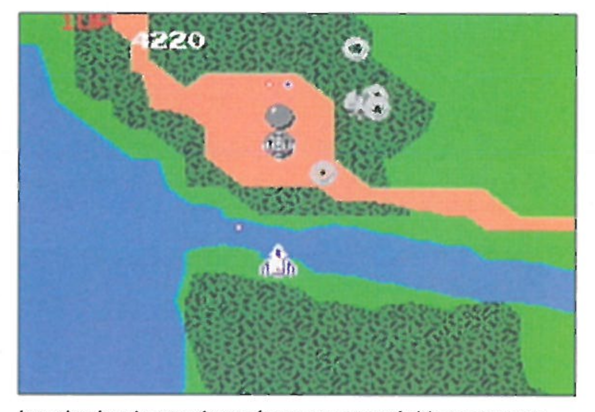
Los objetivos de tierra son muy importantes. Si te cargas los marcados por un punto de mira, el juego se volverá más fácil.



Aunque los escenarios tienen muy poco detalle, cambiando solo formas y colores se consiguió dar personalidad a cada fase.



Si aparecen estas placas grises que no disparan, aprovecha y relaja el pulgar derecho, que solo hay que esquivarlas.


Las oleadas de enemigos aéreos son muy rápidas y certeras. No te confíes porque parezcan rosquillas, que disparan a dar.

El más famoso título de acción de la mítica NES (o matamarcianos, como decíamos entonces) está hecho un chaval, chavales. Basta con pulsar start en tu GBA para quedarse **enganchado a este «Xevious» hasta que la batería diga "taluego".** ¿Que cómo es posible? Pues porque...

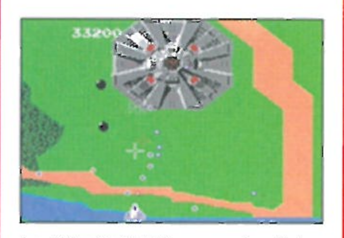
Es simple y rápido

A los más jovenzuelos quizá les resulte extraño que un juego se base sólo en **disparar y esquivar.** Pero, si os dais cuenta, resulta que esa es la mecánica básica de todo juego de acción actual. Bien es verdad que aquí **no hay objetivos que cumplir excepto cargárselo todo,** y que el argumento importa algo menos que un pimiento; pero es imposible no picarse cuando uno empieza a darle a los botones de disparo. Botones, en plural, sí, porque el juego será simple pero no tonto... esteee, tanto. Tenemos un láser para los **enemigos aéreos,** que si nos pegan con un disparo o chocan con nuestra nave (los hay que van a eso y ni se molestan en disparar) nos petan. Pero también tenemos bombitas (el otro botón), para los **malos terrestres.** Con estos no nos chocamos, claro (aunque el juego tenga 20 años, vamos en una aeronave, no en un Renault 4), pero también nos sueltan disparos a mala uva. Y no creáis que por simple, va a ser un camino de rosas. De hecho, es **de los juegos más difíciles a los que te puedes enfrentar** actualmente. Los que ya habíamos jugado, lo sabíamos y aún así hemos estado a punto de batir el récord... de lanzamiento de GBA. Así que, si eres uno de los que nunca ha jugado, te recomendamos que pruebes **«Xevious», la esencia de la acción.** Un poco feo, un mucho antiguo pero... **¡realmente explosivo!**

BUENAS, SOY EL JEFE FINAL

¡UNA INNOVACIÓN DEL 82 QUE AÚN SIGUE SIENDO UN HUESO!

Este fue el primer mata-mata en incluir un jefe gordo al final del nivel. La idea cuajó y ya estamos habituados a ellos, aunque a los de «Xevious»... no; ¡cómo resisten!



La dificultad del juego es bestial, y en los jefes finales, mayor aún.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Niveles: **16 ÁREAS**
- Precio: **19,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

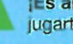
GRÁFICOS 50
Por lo menos, los disparos se ven venir perfectamente, oye.

SONIDO 70
Parece mentira que los efectos todavía sigan molando al oído.

JUGABILIDAD 98
Encenderás tu GBA ilusionado y la apagarás muy enfadado...

DURACIÓN 95
...hasta que vuelvas a intentarlo una y otra vez, durante meses.

TOTAL 95


¡Es arrasador! No puedes jugarte solo una partida.

Los gráficos, claro. En su tiempo, muy bien. Ahora...

VALORACIÓN

Tu batidora dispara lo que parece un huevo cocido a un prototipo de cafetera... y estalla. ¡Sí, vale, «Xevious» es feo pero te lo pasas pipa reventando cafeteras!

¡Vive la peli en primera persona!

THUNDERBIRDS

Ayuda a un trío de amigos a salvar el mundo resolviendo unos pocos puzzles y volando en aviones supersónicos.



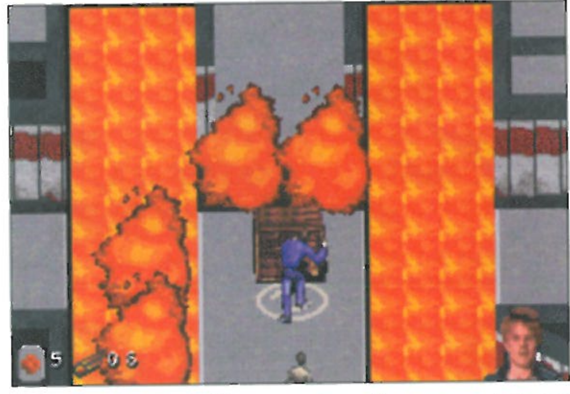
El chico más mayor puede arrastrar objetos como esa caja, para cortar el fuego y permitir así el paso a sus dos amigüelos.



Los niveles de vuelo consisten en esquivar aviones, misiles, torretas y lo que se cruce, mientras intentas cumplir el objetivo.



En el espacio, además de esquivar meteorazos, también debes atrapar a unas navecillas con la ayuda de un rayo absorbente.



Aunque el juego es facilón, en ocasiones tienes que andarte con cuidadito si no quieres asarte como un pavo en Navidad.

Con motivo del próximo estreno de la película 'Thunderbirds', nos llega su juego para GBA. La cosa va de que **The Hood, el malo,** quiere apoderarse de la base secreta de los Tracy, que son agentes buenos, así como de la flota de Thunderbirds. Pero no le resultará fácil ya que **Alan, Fermat y Tin Tin,** los héroes, impedirán que se salga con la suya.

¡Al "rescatres"!

La historia se desarrolla a lo largo de **30 fases de diferente corte. En unas guías a los tres chavales** por la base. Debes resolver una serie de **pequeños rompecabezas** en los que tienes que usar las **habilidades personales** de cada uno, según las diferentes circunstancias. ¿Que hay una puerta cerrada? Pues habrá que buscar el interruptor, ya sea empujando unas cajas, entrando en un ordenador, colándose por conductos de ventilación... Y así, resolviendo un problemilla tras otro, se termina tranquilamente la fase. También tienes el honor de **pilotar los famosos aviones Thunderbirds.** Con ellos debes apagar fuegos, capturar naves y otras misiones sencillitas por distintos escenarios. Y no te preocupes si metes la pata en cualquiera de las fases, porque puedes repetir todas las veces que quieras sin que el juego te penalice. De esto se deduce que el juego va **dirigido a los más pequeños de la casa.** Es por ello que la **dificultad de los puzzles y de las misiones resulta prácticamente nula.** Aunque no será ése el motivo de que los escenarios y las animaciones no estén muy bien rematados . Pero bueno, si tenéis oportunidad de ver la película y os mola, pasaréis estos defectos por alto y disfrutaréis con los héroes de la pantalla grande.

HABILIDADES PERSONALES

TRES HABILIDADES DISTINTAS PARA DISTINTAS SITUACIONES

Cada personaje cuenta con una habilidad especial: Alan mueve cajas, Fermat maneja ordenadores y Tin Tin puede mover objetos a distancia gracias a su telequinesia.



¡Miralá! Sólo con su mente es capaz de mover ese interruptor.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIVENDI**
- Desarrollador: **SAFFIRE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN Y AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **TRES PERSONAJES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **20 DE AGOSTO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 70
Los escenarios podían dar más de sí, y las animaciones... regular.

SONIDO 64
La banda sonora, digitalizada, resulta muy "rayante".

JUGABILIDAD 68
En seguida le pillas el tranquillo y empieza a hacerse repetitivo.

DURACIÓN 71
Son 30 fases pero se hacen algo cortas. En unas pocas horitas...

TOTAL 69

▲ Tener **dos géneros** distintos dentro del mismo juego.

▼ Se hace **pesado** y los gráficos no ayudan.



VALORACIÓN

Se nota mucho que el juego está hecho para niños. Y aunque sea una oportunidad heroica para los más pequeños, al resto seguro que se les queda simplón.

¡Arre! Hacia el lejano oeste...

ZAFARRANCHO EN EL RANCHO

¿Te gustaría apalizar malos con un caballo karateka? ¿Y saltar por los riscos como una cabra? ¡Pues vente al rancho!



FICHA TÉCNICA

- Compañía: DISNEY
- Desarrollador: A2M
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 15 FASES
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

PODERES ESPECIALES

CUANDO UN ANIMAL SE PONE EN PLAN ANIMAL....
Tanto Buck como Jeb se irán encontrando una gran variedad de objetos que les proporcionarán habilidades especiales. Por ejemplo, si Buck recoge tres botas, ganará una herradura extra.



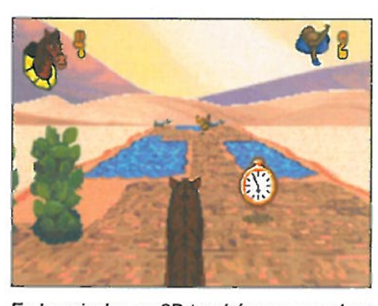
Las herraduras hacen que nuestro prota realice su ataque "Matrix".



Jeb utilizará los objetos para superar obtaculos especiales.



Las fases de lucha son flipantes. Además de mostrar personajes grandísimos, tanto el caballo protagonista como los malos se mueven de maravilla: ¡hasta ponen caretos!



En los niveles en 3D tendrás que esquivar cajas, fosos, lodo y demás para avanzar.



Los enemigos de Jeb son de todo tipo: serpientes, escorpiones, jabalíes...

Si crees que la nueva película de Disney te va a sorprender, ¡espera a ver el juego! Para salvar su granja, tres vacas aventureras junto a otros animales, metieron entre rejas a cinco criminales. Pero ahora han escapado y buscan venganza. Temiendo por su futuro, los animales piden a **Buck,** un musculoso y **temerario semental,** y a **Jeb,** un malhumorado **macho cabrío,** que les paren antes de que ocurra lo peor.

¡Coge las riendas, vaquero!

Nuestros protas deben superar **tres tipos de fases** llenas de enemigos y trampas. El primero que entra en escena es Jeb, que se encarga de los **niveles de plataformas.** Se basta de sus cuernos y algunos objetos que le dan poderes extra, para acabar con los enemigos y completar su parte de la misión. Luego aparece **Buck, esquivando y saltando obstáculos en un sorprendente entorno 3D.** Posteriormente, el semental tendrá que atravesar **un duro camino lleno de bandidos (estilo beat'em-up),** a los que podrá fulminar con sus cinco movimientos karatekas, hasta llegar a la guarida del criminal en cuestión. Si no se te da muy bien, tranquilo que Lucky Jack, un divertido conejo, te ayudará a aprender y perfeccionar las habilidades de ambos protagonistas. Habilidades, por cierto, recreadas con **una animación tipo Disney** que pone la guinda a **un juego lleno de vida.** Además la música al estilo del viejo oeste y los clásicos efectos al dar los golpes ayudan a reflejar eficazmente el simpático ambiente de la peli. Y aunque los escenarios estén poco trabajados, **si te ha gustado la peli y en especial el personaje de Buck, disfrutarás como un enano** aunque en realidad no lo seas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Personajes muy bien animados, pero escenarios pobres

SONIDO 87
Gran variedad de efectos típicos de peli del oeste. Música divertida.

JUGABILIDAD 87
Tres tipos de fases y dos personajes muy habilidosos.

DURACIÓN 80
Tiene 15 fases, unas bien largas y otras quizá demasiado cortas.

TOTAL 85



▲ **La variedad de géneros.** El carisma de los protas.



▼ A veces la **dificultad** es demasiado alta.

VALORACIÓN

Si quieres pasar un buen rato con una sonrisa en los labios no dudes y pruébalo. A los más pequeños, algunas fases les resultarán un poco difíciles.

CONCURSO



¡Prepárate para viajar hasta el paraíso de la diversión instantánea!

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: wario-na + tus datos personales**





"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de septiembre de 2004.









GUÍA DE COMPRAS

007 TODO O NADA

EA GAMES — Acción 3D
59,95 € — 1-4 J



Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GameCube. Sí, en serio, con actores de verdad, una banda sonora diseñada en exclusiva y toda la acción que esperabas. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC

Puntuación 93

1080° AVALANCHE



NINTENDO — Snowboard
59,95 € — 1-4 J

El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.

Puntuación 90

ASTÉRIX Y OBÉLIX



NINTENDO — Acción
49,99 € — 1 J

Un juego clavadito al cómic, con mucha pelea, puzzles y situaciones de lo más cómico.

Puntuación 86

BILLY HATCHER



SEGA — Plataformas
59,95 € — 1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI — Lucha
59,95 € — 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

ENTER THE MATRIX



ATARI — Acción
29,99 € — 1 J

A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!

Puntuación 89

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES — Acción
62,95 € — 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA FOOTBALL 2004

EA SPORTS — Fútbol
59,95 € — 1-4 J

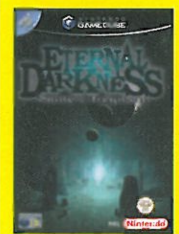


La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

ETERNAL DARKNESS

NINTENDO — Aventura de terror
29,95 € — 1 J



En este juego vas a pasar mucho miedo, pero tranquilo que su nuevo precio te compensa. Sí, el guión y la puesta en escena son de película de terror, pero el precio es de comedia total. Apetece, ¿a que sí? Pues ya tardas...

Puntuación 93

F.F. CRYSTAL CHRONICLES



SQUARE ENIX — Acción RPG
59,95 € — 1-4 J



De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Ubisoft — Aventura
59,95 € — 1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes que nunca en la segunda entrega de «SC». El nivel no ha bajado, eso seguro; se ha vuelto más exigente y nos ofrece situaciones de lo más realistas. Te convencerá como a nosotros.

Puntuación 93

F-ZERO GX

NINTENDO — Velocidad
59,95 € — 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...

EA GAMES — Aventura
62,95 € — 1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 92

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



EA GAMES — Aventura
59,95 € — 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

KIRBY AIR RIDE



NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-4 J

Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.

Puntuación 89

LAS DOS TORRES



EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES — Simulador de vida
64,95 € — 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO GOLF



NINTENDO — Golf
59,95 € — 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J

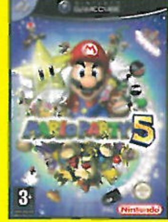


No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 5

NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J



Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiestaaa!

Puntuación 93

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

KONAMI — Espionaje
59,95 € — 1 J



Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE



ATARI — Espionaje
29,95 € — 1 J

De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Además ahora tiene un precio excepcional.

Puntuación 92

NBA LIVE 2004

EA SPORTS — Balonc esto
62,95 € — 1-4 J



Una nueva edición que no es una edición más. Esta entrega potencia aún más el realismo, buscando un control aún más perfecto de las jugadas. Interviene la selección española y están los nuestros, Gasol y Raúl López.

Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

▸EA GAMES ▸Carreras de tuning
▸59,95 € ▸1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

POKéMON CHANNEL



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

POKéMON COLOSSEUM

▸NINTENDO ▸RPG Combate
▸59,95 € ▸1-4 J





El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



▸UBISOFT ▸Acción / plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.

Puntuación 92

RAINBOW SIX 3



▸UBISOFT ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

Eres el líder de un comando de élite en un arcade de acción que además te va a hacer pensar.

Puntuación 86

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1 J

El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.

Puntuación 92

R: RACING



▸NAMCO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J

Apuesta por la simulación. Coches reales que se pilotan de forma realista Y gratis, «Pacman VS» para 4.

Puntuación 87

SERIOUS SAM



▸TAKE2 ▸Acción 3D
▸39,95 € ▸1-4 J

Acción y espectáculo a tope en un shooter que no te dejará un momento de descanso. ¡Y con humor, conste!

Puntuación 88

SONIC HEROES



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 STAR WARS: REBEL STRIKE
02 POKéMON COLOSSEUM
03 SPIDER-MAN 2
04 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
05 METAL GEAR SOLID
06 MARIO GOLF
07 POKéMON CHANNEL
08 TETRIS WORLDS
09 SOUL CALIBUR II
10 MARIO KART: DOUBLE DASH

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

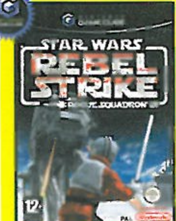


El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Aventura de acción
▸59,95 € ▸1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TIME SPLITTERS 2

▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

WARIO WARE (NUEVO)

▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J



Qué caja más molona le han metido al bueno de Wario. Es pintón desde la carátula, el tío. Luego, su juego es la repanocha. Fácil, directo, divertido al máximo. Para jugones que quieran risas sin complicaciones. Todo un puntazo, colegas.

Puntuación 93

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. MEDAL OF HONOR
4. RAINBOW SIX 3
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. WARIO WORLD
5. BILLY HATCHER

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON COLOSSEUM
3. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
4. METROID PRIME
5. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS
3. EL RETORNO DEL REY
4. DRAGON BALL Z
5. ENTER THE MATRIX

ADVANCE WARS 2



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación **93**

BANJO-KAZOOIE




▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸29,95 € ▸1-4 J

Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante. ¿Te parece bien todo eso por este precio?

Puntuación **90**

BRUCE LEE



▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸21,95 € ▸1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación **90**

CRASH 2



▸VIVENDI ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación **90**

CT SPECIAL FORCES 3



▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación **92**

DONKEY KONG COUNTRY



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación **94**

DONKEY KONG COUNTRY 2

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación **96**

DRAGON BALL Z TAIKETSU



▸ATARI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

Combate con tus héroes favoritos en un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.

Puntuación **80**

EL RETORNO DEL REY



▸EA GAMES ▸Acción/Aventura
▸49,95 € ▸1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación **91**

F-ZERO GP LEGEND

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸44,95 € ▸1 J



El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que ha habido novedades, entre ellas varios modos de juego que añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos, para que los expertos encuentren alicientes.

Puntuación **95**

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación **94**

FIRE EMBLEM



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación **92**

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸Rol
▸36,95 € ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación **97**

GOLDEN SUN



▸NINTENDO ▸Rol
▸41,95 € ▸1-2 J

Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.

Puntuación **94**

HAMTARO ROMPECORAZONES



▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸36,95 € ▸1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación **85**

HAMTARO HAM-HAM GAMES



▸NINTENDO ▸Deportivo
▸39,95 € ▸1 J

Vive las olimpiadas de los hamsters con pruebas tan divertidas como equitación a lomos de pollos.

Puntuación **85**

HARRY POTTER 2



▸EA GAMES ▸Aventura
▸41,95 € ▸1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación **91**

HARRY POTTER 3



▸EA GAMES ▸RPG
▸46,95 € ▸1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación **90**

LA NOVEDAD DEL MES

DRAGON BALL Z SUPER SONIC WARRIORS



▷BANDAI ▷Lucha
▷49,95 € ▷1-2 J

Goku vuelve a GBA con un juego que tiene todo lo que le hizo triunfar en televisión. Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos especiales y magias que podemos disfrutar con un sistema de juego innovador.

Puntuación: **92**

KIRBY NIGHTMARE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación **92**

LEGEND OF ZELDA

▸NINTENDO ▸Aventura / RPG
▸19,99 € ▸1 J

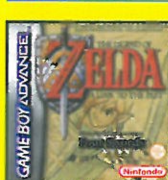


El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años. Si no lo jugaste en NES, no te lo puedes perder ahora. Porque no sólo tiene el encanto del tiempo, sino que es un juego muy actual, con mazmorras complicadas, puzzles, acción y grandes desafíos.

Puntuación **96**

LEGEND OF ZELDA

▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación **97**

KIRBY Y EL LABERINTO...



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación **93**

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación **91**

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación **95**

MARIO & LUIGI



▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

Buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación **94**

MAX PAYNE



▸ROCKSTAR GAMES ▸Acción
▸24,95 € ▸1 J

Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.

Puntuación **90**

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación **94**

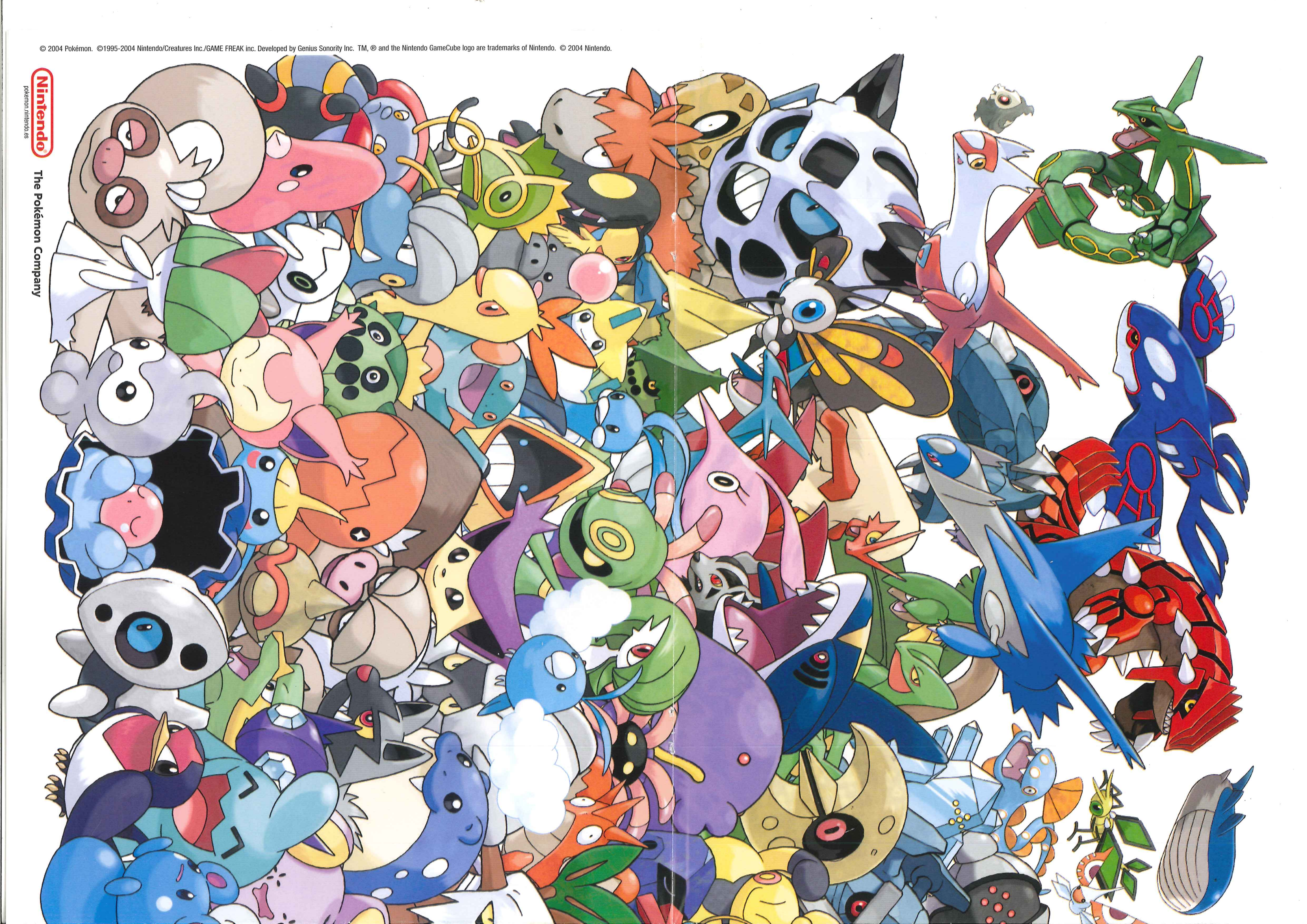
METROID ZERO MISSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J



La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".

Puntuación **95**


Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company


Nintendo
The Pokémon Company


Pokémon
TM
REVISTA OFICIAL
Nintendo®
Acción


POKéMON
TM
REVISTA OFICIAL
Nintendo®
Acción

MEDAL OF HONOR



▶EA GAMES ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



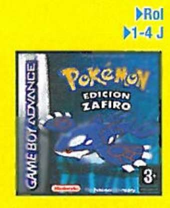
Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con las últimas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



▶UBISOFT ▶Plataformas / acción
▶44,95 € ▶1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWULF



▶THQ ▶Aventura / plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SHINING FORCE



▶SEGA ▶RPG / Estrategia
▶49,95 € ▶1 J

Disfruta en tu GBA con su historia absorbente y su "curradísimo" sistema de combate por turnos.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 2



▶SEGA ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 3



▶SEGA ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC BATTLE



▶THQ ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-4 J

La "familia" Sonic se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA y con cables. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY



▶SEGA ▶Pinball
▶49,95 € ▶1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKéMON ZAFIRO
2. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...
3. SHREK 2
4. SONIC ADVANCE 3
5. POKéMON RUBI
6. DONKEY KONG COUNTRY 2
7. SUPER MARIO ADVANCE 4
8. CRASH BANDICOOT FUSION
9. SPIDER-MAN 2
10. SUPER MARIO BROS.

SPLINTER CELL: PANDORA T.







▶UBISOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SPYRO: SEASON OF FLAME



▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SUPER MARIO ADVANCE 4



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO ADVANCE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BROS.

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶19,99 € ▶1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J



El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA



▶SQUARE ENIX ▶RPG Acción
▶39,95 € ▶1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

THUNDERBIRDS

NUEVO



▶VIVENDI ▶Acción / Aventura
▶39,95 € ▶1 J

La conversión portátil de esta peli no ha quedado muy allá. Pero si te gustó en el cine, prueba el juego.

Puntuación 69

XEVIOUS

NUEVO



▶NINTENDO ▶Acción
▶19,99 € ▶1 J

El origen de los matamarcianos. Vale, es feote, pero tiene un ritmo que te va a dejar flipado.

Puntuación 95

ZAFARRANCHO EN EL RANCHO

NUEVO



▶DISNEY ▶Acción
▶39,95 € ▶1 J

Plataformas, acción y puzzles en un juego divertidísimo, hecho a la medida de la nueva peli Disney.

Puntuación 85

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J



El... Con... La... Uy, perdón, es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible. Imagináis que metéis 200 "hand held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! Es más. Y mejor aún.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004



▶KONAMI ▶Cartas
▶44,95 € ▶1-2 J

La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. SUPER MARIO BROS.
5. YOSHI'S ISLAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. METROID ZERO MISSION
5. LEGEND OF ZELDA CLASSIC

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. EL RETORNO DEL REY
3. CT SPECIAL FORCES 3
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPIDER-MAN 2

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. F-ZERO GP LEGEND
2. MARIO KART
3. VIRTUA TENNIS
4. TONY HAWK UNDERGROUND
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE LUCHA

1. DRAGON BALL Z SUPER SONIC
2. DRAGON BALL Z TAIKETSU
3. SONIC BATTLE
4. KING OF FIGHTERS EX2
5. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

NUESTRA RECOMENDACIÓN **Si aún no eres fan de Goku, no te va a quedar más "remedio". Lo último, Supersonic Warrios, se sale.**

¡Coge el PokéCepo, llegó la hora de salvar a los Pokémon Oscuros!

POKéMON COLOSSEUM

TERCERA ENTREGA

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Básix y el Laboratorio Pokémon Oscuros, de arriba abajo.
- Estrategias para vencer a los jefes finales más temibles.
- Más consejos para tu libro de maestros entrenadores.

¡¡NO TE PIERDAS ESTOS CONSEJOS!!

Antes de empezar con nuestra ración mensual de trucos y estrategias Colosseum, nada como estos cuatro consejos de lujo para retomar la guía con ventaja. Todos tuyos, entrenador.



MEJORA TU ATAQUE

Hay **objetos que al equiparlos a un Pokémon aumentan la potencia de un determinado tipo de ataques.** Algunos los obtendrás a cambio de PokéVales, pero la mayoría los verás **equipados en estos Pokémon Oscuros:** Hitmontop (Cint. Negro), Metagross (Rev. Metálico), Vibrava (Colmillodrag), Quilava (Carbón), Sudowoodo (Piedra Dura), Bayleef (Sem. Milagro), Croconaw (Agua Mística), Delibird (Antiderretir), Quilfish (Flecha. Ven.), Skarmory (Pico Afilado), Ariados (Polvo Plata), Piloswine (Arena Fina), Misdreavus (Hechizo) y Meditite (Cuchara Tor).



POKéMON FUERTES

La **fortaleza de un Pokémon viene determinada por sus características.** Por ejemplo, si un Pokémon tiene un gran nivel de ATAQUE, cuando use un ataque físico (normal, lucha, veneno, tierra, volador, bicho, roca, fantasma o acero) hará un daño tremendo. Cada vez que un Pokémon sube de nivel, todas las características suelen mejorar, pero también puedes conseguirlo si vas a la **tienda de Villa Ágata y pillas Calcio, Carburante, Más PS, Proteínas, Hierro y Zinc.** Alimenta a tus Pokémon con estas vitaminas y harás que su fortaleza alcance todo su potencial.



BAYAS, QUÉ PODERIO

Gracias a los poderes curativos de muchas bayas, podrás hacer que un **Pokémon recupere PS o que cure cualquier problema de estado.** Pero lo que más mola de una baya es que las puedes equipar a un Pokémon para que durante una batalla, en el momento que necesite sus poderes curativos, la utilice. Por ejemplo, un Pokémon con Baya Atania la utilizará al ver que un ataque le produzca sueño. Los entrenadores expertos usan dos tipos de baya: **Baya Caquic** (cura la confusión) y **Baya Zidra** (restaura 30 PS). Ambas puedes conseguirlas en Villa Ágata, del anciano con un Taillow.



TUS MT Y MIS MO

Máquinas Ocultas (MOs) y Máquinas Técnicas (MTs) son ataques para mejorar a tus Pokémon. Las **MTs las puedes conseguir por PokéVales, las puedes comprar, encontrar dentro de una Pokéball o recibir de ciertos personajes.** Hay 50 MTs, aunque algunas no están en el juego. Son las siguientes: Hidropulso (MT03), Paz Mental (MT04), Corpulencia (MT08), Recurrente (MT09), Frustración (MT21), Excavar (MT21), Onda Voltio (MT34), Tumba Rocas (MT39), Golpe Aéreo (MT40), Imagen (MT42), Daño Secreto (MT43) y Sofoco (MT50). Respecto a las MO, no busques porque no hay.

BÁSIX: LA CIUDAD SUBTERRÁNEA

Situada en las profundidades de la Tierra, esta misteriosa ciudad está llena de gente que comercia con los Pokémon Oscuros, aunque también hay una banda de hackers que se ha empeñado en luchar por su libertad.



BÁSIX

DISCO I

FLAUTA DEL TIEMPO

CENTRO

ESTUDIO TV

MON. AMULETO

SHUCKLE BICHO ROCA
COLOSSUS: AITOR

TIENDA

LEDIAN BICHO VOLADOR
ADET. CIFERLINDA

MÁQUINA REFRESCOS

HIPERPOCIÓN x3

POTENCIADOR

DISCO D

ALMACÉN

MAX POTION x2

TURNO BALL

ESCALERAS

ESCALERAS HACIA EL METRO

SÓTANO ESTUDIO TV

ALMACÉN

GLIGAR TIERRA VOLADOR
CAZADORA: FREINA

STANTLER NORMAL
ASALTANTE: SERENA

ULTRABALL x4

PILOSWINE HIELO TIERRA
CULTURISTA: ALICIA

SNEASEL SINIESTRO HIELO
MOTORISTA: NELIS

LLAVE METRO

1 UN POTENCIADOR PARA NETT

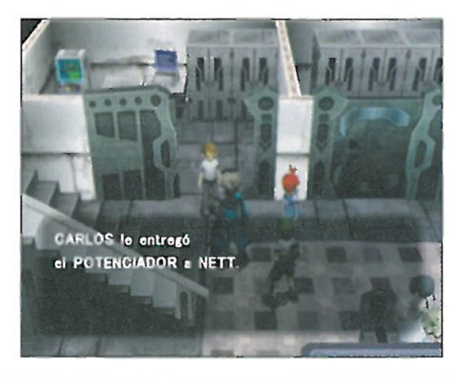
OBJETOS CONSEGUIDOS: POTENCIADOR

Al entrar en Básix verás una **TV gigante donde Venus alerta sobre tu presencia y la de tu amiga.** Dirígete al hotel, sube a la planta superior, atraviesa el puente y entra en el taller. En el sótano encontrarás a **Adesel,** un chaval que se ha unido a un grupo de hackers y que te entregará un Potenciador para que se lo hagamos llegar a su amigo NETT.

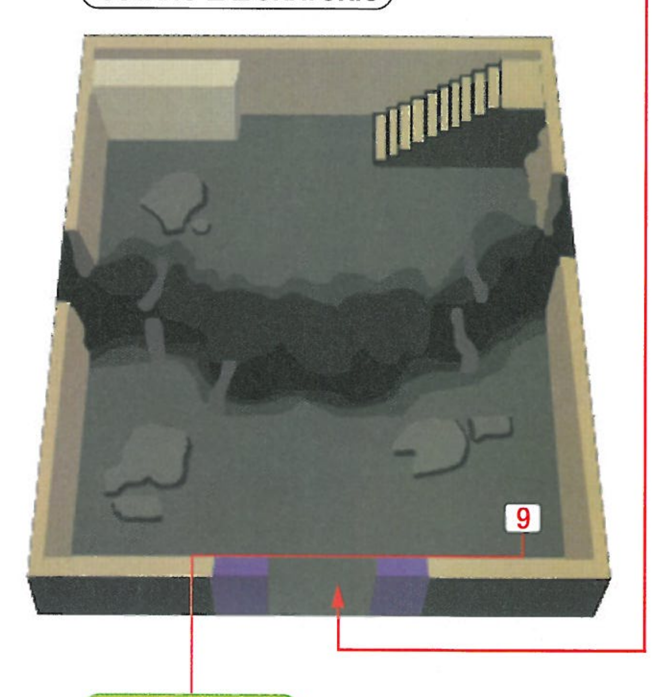


2 LA CIBER-RED INFANTIL

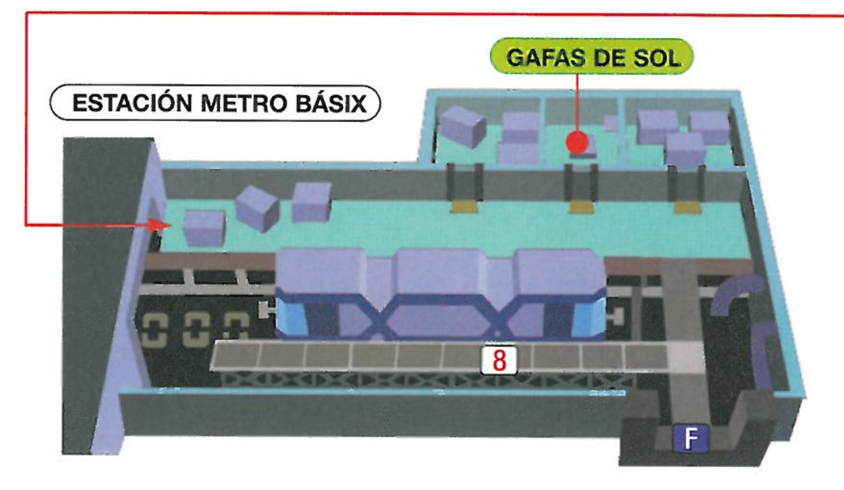
La casa de Nett no tiene pérdida, está **cerca de una gran antena parabólica.** Habla con el chico que espera en la puerta y podrás entrar a **conocer a Nett para darle el Potenciador.** Con este aparatito, **los de la Ciber-red infantil evitarán las interferencias de Venus** y recuperarán su conexión a la red para obtener toda la información posible de los ordenadores de Cífer.



BÁSIX: LA CIUDAD SUBTERRÁNEA









3 SILVIO CAPTURADO

OBJETOS CONSEGUIDOS: DISCO D

Cuando salgas de casa de Nett, oirás que han capturado a alguien. Junto al ascensor por el que entraste, verás que **Silvio anda otra vez preso de dos lindas señoritas.** Habla con él a través de la verja y conseguirás el **Disco D, un objeto que te permitirá llegar al Coliseo usando el OVNI.** Si peleas con las señoritas, podrás arrebatar un **Ledian Oscuro.**



5 LUCHANDO CONTRA VENUS

Cuando entres en el estudio de TV, verás que todo está a punto para que se emita otro de los shows de Venus. Antes de hablar con ella para luchar dirígete al **coliseo, allí usa la máquina restauradora de Pokémon y salva la partida.** Durante la batalla, **Venus utilizará un Suicune Oscuro** y si no eres capaz de arrebatárselo, será mejor que apagues la consola y vuelvas a intentarlo una y otra vez hasta conseguirlo.





4 VIAJANDO EN OVNI

Básix está dividida en dos partes separadas por un foso. Para ir de una a otra tienes que montarte en el OVNI, pero antes debes **meter en la máquina que hay al pie de las escaleras alguno de los discos** que hayas encontrado. En total hay **cinco** y con cada uno de ellos harás que el OVNI se mueva en una dirección. Tu **siguiente destino está en el estudio de televisión** desde el que emite Venus. Usa el Disco D para llegar allí.

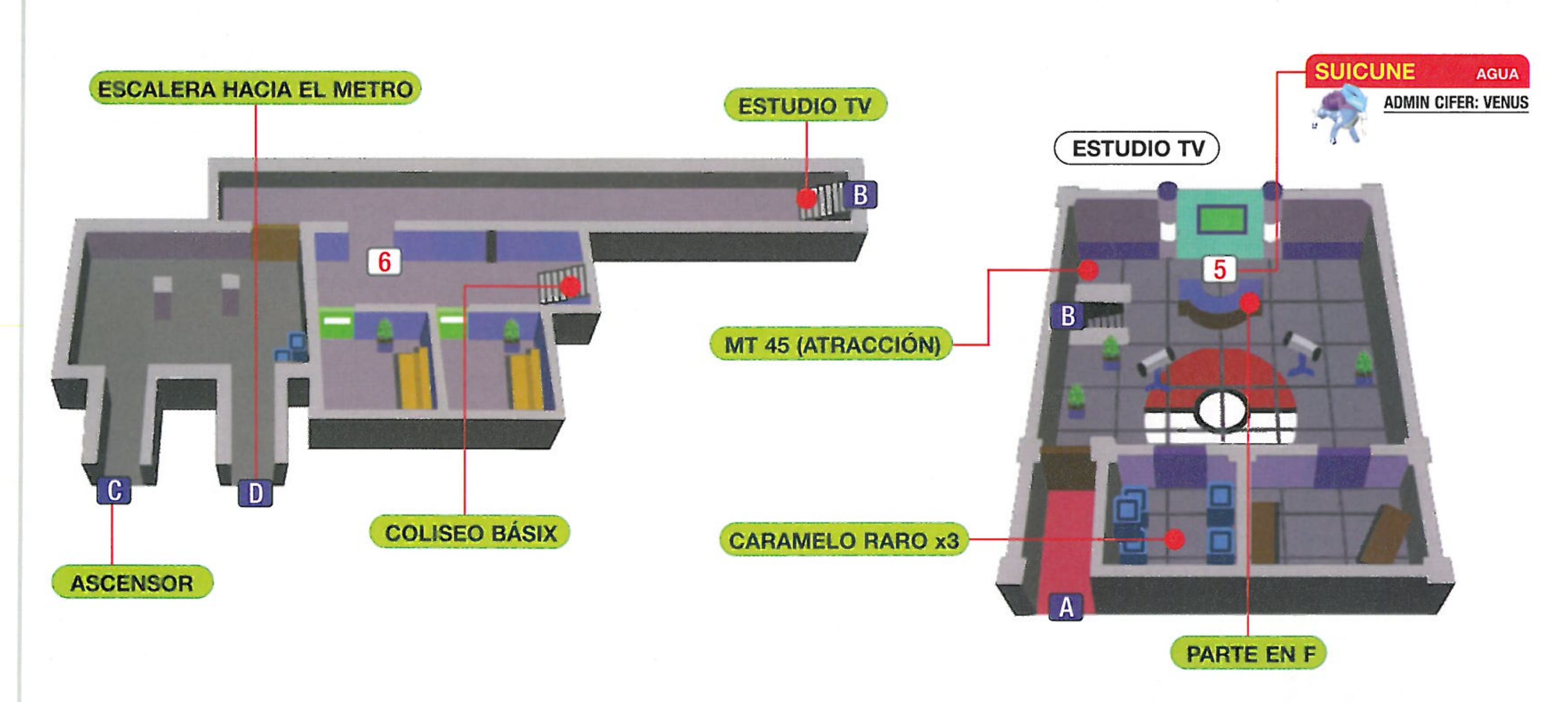




6 UN ATAJO POR EL SÓTANO

El Coliseo de Básix comparte su sótano con el estudio de televisión. Después del combate, Venus saldrá huyendo por él, pero antes de seguirla **sube por las escaleras que hay en la parte derecha, entra en el coliseo,** usa la máquina restauradora de Pokémon y salva la partida. Dentro de poco tendrás que volver a combatir y capturar a un montón de Oscuros.





7 PERSIGUE A VENUS Y GANA OSCUROS

Después de su derrota, **Venus saldrá a toda velocidad del estudio de televisión.** Síguela y verás como toma un ascensor rumbo al metro. Para continuar la persecución tendrás que ir **por la otra salida del estudio y bajar por las escaleras.** Mientras, te enfrentarás a **tres de sus guardaespaldas y a otra más cuando llegues a la estación del metro.** Todas tienen un estupendo **Pokémon Oscuro, así que será mejor que salves la partida justo antes de cada combate e intentes hacerte con todos ellos.** De todas formas, no olvides que si se te escapa alguno de estos Oscuros, más adelante tendrás la oportunidad de volver a capturarlo.





8 LA LLAVE DEL METRO

OBJETOS CONSEGUIDOS: LLAVE METRO

Cuando entres en la estación del metro verás a **Venus y a dos de sus compinches. Intentan llegar al Laboratorio de Pokémon Oscuros** a través del atajo que hay en el metro. En cuanto te vean, se **esconderán dentro de los vagones,** así que entra a buscarles. Al salir de nuevo al andén volverás a verlas, pero esta vez saldrán por piernas hacia el **Laboratorio de Pokémon Oscuros** a través de otra ruta. Bueno, **si quieres llegar al laboratorio por el atajo, lo primero que necesitas es la LLAVE del METRO** para poner en marcha la máquina. Venus la ha dejado caer cerca de la entrada a la estación, así que ve para allá, busca un objeto brillante en el suelo y recógelo. Antes de subirte al tren y arrancarlo, date un voltio por el andén para hacerte con las **Gafas de Sol. Equipa con este objeto a Umbreon para potenciar sus ataques siniestros.**



9 RUMBO AL LABORATORIO

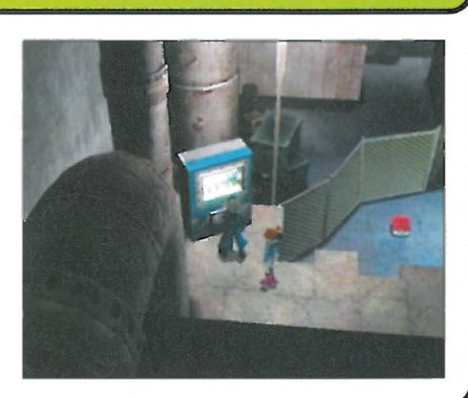
OBJETOS CONSEGUIDOS: LL. ENTRADA

Con la Llave Metro en tu poder sube al tren y ponlo en marcha. Al final del trayecto te toparás con dos matones que esperan a Venus. **Para evitar que entres en el laboratorio, volarán por los aires el acceso,** pero si te fijas bien, en la parte derecha verás un objeto brillante. Es la **llave de entrada al laboratorio de Pokémon Oscuros,** así que recógela, sal a la superficie (por el ascensor que hay en el coliseo) y pon rumbo al laboratorio que ya conoces, aunque antes deberías **revisar las medicinas que llevas en tu mochila.** Ten en cuenta que en el laboratorio te esperan muchos combates y no hay ninguna tienda ni ningún Centro Pokémon en muchos kilómetros a la redonda.



10 LA MÁQUINA DE REFRESCOS

En la máquina de refrescos de Básix conseguirás una de las mejores gangas para sanar a tus Pokémon. ¿No te lo crees? Pues toma nota. **Una Limonada cuesta la mitad que la Superpoción y encima restaura 80 PS en vez de los 50** que restaura la otra. Venga, gástate la pasta y compra unas cuantas limonadas, que luego, cuando las necesites, estarás muy lejos.



LISTA DE PRECIOS MÁQUINA REFRESCOS

Agua Fresca	200	Refresco	300
Limonada	350		

11 HIERBAS QUE CURAN



Las medicinas que venden en el Herbolario molan un montón, son baratas y muy curativas. La Hierba Rev. es igual que el raro Máx. Revivir y permite que un Pokémon debilitado reviva y restaure todos los PS. Sin embargo, debes tener en cuenta que **todas las hierbas medicinales tienen un sabor amargo que no hará muy felices a los Pokémon** que las prueben. De todas formas, como en Colosseum no tenemos Pokémon que evolucionen por felicidad, podrás permitirte el lujo de abusar de estas medicinas, salvo que quieras enseñarles **MT 27 o Retroceso** (la consigues en Ciudad Oasis). **Cuanto más feliz sea un Pokémon, mayor será la potencia de Retroceso.**

LISTA DE PRECIOS HERBOLARIO

Hierba Rev.	2800	Polcoenergía	500
Pol. Curación	450	Raíz Energía	800

12 ECHATE UN SUEÑO



En el Hotel de Básix podrás **echar un sueñecito para restaurar la salud de tu equipo o usar el PC de la primera planta para salvar la partida.** Quizá los servicios de este hotel te parezcan un poco caros así que **si no andas bien de pasta, será mejor que uses el DISCO A para montar en el OVNI y vayas al Coliseo de Básix.** Aquí podrás **usar de forma gratuita una máquina restauradora** de Pokémon y sanar a tu equipo. La verdad es que por lo que has visto hasta ahora **los hoteles solo tienen la utilidad de ahorrarnos un viajecito a algún Centro Pokémon o a una máquina restauradora,** pero como dicen que el tiempo es oro quizá sea bueno gastarse el dinero de vez en cuando, aunque si sirvieran desayunos, seguro que molarían más (o un todo incluido, en plan Resort).

13 LOS DISCOS PARA EL OVNI

El OVNI de Básix puede moverse en cinco direcciones según el disco que introduzcas. **Uno de ellos lo pillaste en el Monte Batalla, dos más los consigues en Básix y otro en uno de los andenes del metro,** pero para hacerte con el último, el que te lleva al Coliseo Minerea, tendrás que esperar hasta que puedas entrar en la **Guarida del Equipo Cepo.** Eso será después de la aventura en Torre Colosal.



DIRECCIONES DEL OVNI

DISCO	DESTINO
Disco A	Coliseo de Básix
Disco D	Estudio de TV
Disco S	Habitación secreta con la Flauta del Tiempo
Disco B	Coliseo Minerea
Disco I	Platafor. con Mon. Amuleto

14 COLISEO DE BÁSIX

En cuanto consigas la LL. Entrada del laboratorio podrás entrar a luchar en el Coliseo de Básix. Dentro encontrarás entrenadores que pelean con **Pokémon cuyo nivel está entre 50 y 60.** Fíjate que durante la batalla tus Pokémon conseguirán **Puntos de Experiencia,** lo que no podrán hacer si combates en el **Modo Batalla.** Por eso, será importante que de vez en cuando vengas por aquí a combatir, siempre y cuando tus Pokémon estén cerca del nivel 50 o por encima.

Cuando te adentres en **Torre Colosal** encontrarás entrenadores con excelentes equipos Pokémon que están por encima del nivel 50 y la experiencia que ganes en este coliseo será muy útil. Recuerda que **cuando consigas la victoria en los cuatro primeros torneos,** aparte de una MT, también recibirás un **premio en metálico.** Y **a partir de la quinta victoria solo recibirás dinero.**



PREMIOS DE LOS TORNEOS

TORNEO	PREMIO
Primero	MT 37 (Torm. Arena)
Segundo	MT 36 (Bomba Lodo)
Tercero	MT 30 (Bola Sombra)
Cuarto	MT 23 (Cola Férrea)

15 COLISEO MINEREA

OBJETOS CONSEGUIDOS: DENTADURA

Mucho más adelante, cuando vuelvas a la **Guarida del Equipo** a derrotar a su **líder Golka,** tendrás la oportunidad de conseguir el **DISCO B. Úsalo en el OVNI y podrás llegar al Coliseo Minerea, un misterioso coliseo en las profundidades de la tierra.** Ten mucho cuidado con los entrenadores de este lugar porque **sus Pokémon están en el nivel 60 o por encima.** En este coliseo, aparte de **conseguir excelentes MTs, también te encontrarás con un entrenador muy especial llamado Colosus Aitor,** una mala bestia a la que podrás arrebatar un **Shuckle oscuro.** Por cierto, no olvides recoger el **objeto brillante que hay a la entrada del Coliseo.** Es una Dentadura que alguien ha perdido.



TORNEOS GANADOS

TORNEO	PREMIO
Primero	MT 12 (Mofa)
Segundo	MT 48 (Intercambio)
Tercero	MT 44 (Descanso)
Cuarto	MT 02 (Garra Dragón)

16 DENTADURA POSTIZA

OBJETOS CONSEGUIDOS: DISCO I, MON. AMULETO



Cada vez que hables con el anciano que hay cerca del coliseo no te enterarás de nada y es que el pobre solo es capaz de farfullar debido a que le falta su DENTADURA postiza. Cuando consigas el DISCO B podrás bajar al Coliseo Minerea y recuperar la DENTADURA del vejete. Si se la entregas, se la pondrá y por fin podrá hablar contigo para darte las gracias y regalarte el DISCO I. Usa este disco en el OVNI y viaja hasta la plataforma que hay a la izquierda para conseguir la Mon. Amuleto. Si equipas a un Pokémon con este objeto y le haces participar en una batalla, tus ganancias se doblarán. cada vez que consigas una victoria. ¡Menudo regalo! Con este amuleto seguro que te haces de oro.

¿TE HAS FIJADO EN ESTE DETALLE?

LA FLAUTA QUE INVOCA A CELEBI

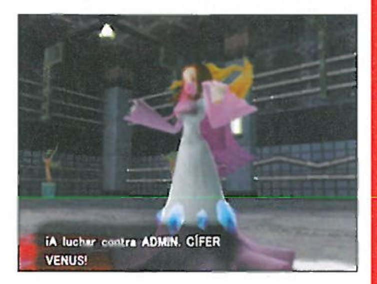


Tras conseguir la Llave Metro podrás viajar en el metro de Básix y alcanzar el andén que lleva hasta el laboratorio. Si exploras bien este andén, detrás de unas cajas verás una Pokéball y dentro de ella el **DISCO S** (fíjate en el mapa). Usa este disco en el OVNI y viajarás a la parte superior de Básix donde hay una habitación secreta en la que hallarás otra Flauta del Tiempo. No olvides que con ella **podrás invocar a Celebi y curar de golpe toda la Impureza de un Oscuro.** El problema es cada flauta solo puede usarse una vez, así que tendrás que elegir muy bien el Pokémon Oscuro con el que quieres gastarla. En principio, cuanto más nivel tenga un Pokémon, más tiempo te costará purificarle, así que **deberías reservar las dos Flautas del Tiempo para los Pokémon Oscuros de mayor nivel. Te lo diremos: esos Oscuros en cuestión son Metagross (nv 50) y Tyranitar (nv 55) y se los arrebatarás a Fústeo y Néfiro en Torre Colosal.**

LISTA DE PRECIOS TIENDA BÁSIX

Cura Total	600	MT 15 (Híper Rayo)	7500
Hiperpoción	1200	MT 16 (Pantalla Luz)	3000
Máx. Poción	2500	MT 17 (Protección)	3000
Restau. Todo	3000	MT 20 (Velo Sagrado)	3000
Revivir	1500	MT 25 (Trueno)	5500
MT 10 (Poder Oculto)	3000	MT 33 (Reflejo)	3000
MT 14 (Ventisca)	5500	MT 38 (Llamarada)	5500

JEFE: VENUS



Una de las estrategias de Venus consiste en usar el movimiento Atracción. Si uno de tus Pokémon es alcanzado por este movimiento, quedará enamorado del rival y no podrá atacarle. Para **eliminar el efecto de atracción puedes retirar a tu Pokémon del campo de batalla y volver a sacarlo más tarde.** Ten mucho **cuidado con Steelix,** este Pokémon es con diferencia **el más duro de todos los que tiene Venus. No parará de usar su terrible golpe Terremoto,** así que lo mejor que puedes hacer es contra entre tus filas con **Jumpluff** (es inmune al Terremoto) y usar su **Somnífero** para dormirle. Si además tienes a **Hariyama en un buen nivel y usas Tajo Cruzado,** Steelix no tendrá nada que hacer. Para **capturar a Suicune,** procura dormirle usando Somnífero, lleva sus PS a zona roja y no pares de tirarle UltraBall.

Equipo de Venus

SUICUNE	**DELCATTY**
Pokémon Oscuro Nv 40 Agua	Nv 45 Normal
	VILEPLUME
	Nv 44 Plata / Veneno
	BANETTE
	Nv 45 Fantasma
	STEELIX
	Nv 45 Acero / Tierra



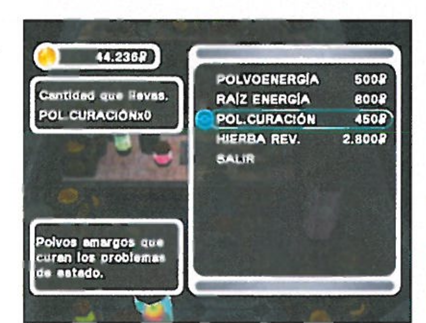
Los consejos de Oak

SANAR POKéMON EN EL PC DEL LABORATORIO



■ Luchar en el laboratorio puede resultar un pelín fastidioso ya que no hay Centro Pokémon ni ninguna máquina restauradora en un montón de kilómetros a la redonda. Sin embargo, sí que hay una forma de sanar a tu equipo sin gastarte ni un duro y sin desplazarse en la moto hasta el Centro Pokémontón más cercano. **Ve al PC del laboratorio en el que salvas la partida y guarda en una caja todos los Pokémon que quieras sanar.** En cuanto vuelvas a sacarlos verás que como por arte de magia han recuperado sus PS y que están otra vez en plena forma.

LAS MEJORES MEDICINAS PARA TU EQUIPO



■ Existen varios objetos que puedes usar durante las batallas, o después, para curar el estado de un Pokémon o hacer que recupere PS. Lo suyo es que intentes no usarlos, pues cuestan pasta y en las batallas te hacen perder un turno. Sin embargo, si los necesitas, estos son los que este sabio profesor te aconseja:

- **LIMONADA:** Cuesta 350, un poco más que una Poción, pero restaura 80 PS en vez de los 20 de la Poción. La podrás adquirir en la máquina de refrescos que hay en Básix.
- **CURA TOTAL:** Cura todos los problemas de estado que pueda tener un Pokémon. Aunque es más cara que las medicinas que curan quemaduras, parálisis etc. (cuesta 600), merece la pena gastarse el dinero en ella porque evitará que andes preocupado por llevar una cura para cada problema.
- **POL. CURACIÓN:** Hace lo mismo que Cura Total, pero es más barata (cuesta 450), así que resulta una buena alternativa si andas un poco pobre. Tiene la pega de que su sabor es amargo y eso hace infelices a los Pokémon. La venden en el Herbolario de Básix.
- **RESTAU. TODO:** Es una medicina carísima (cuesta 3000), pero sin duda es la más efectiva. Restaura todos los PS y cura todos los problemas de estado, por eso es la más indicada para las batallas complicadas. Solo la venden en Básix.

APOYA AL COMPAÑERO



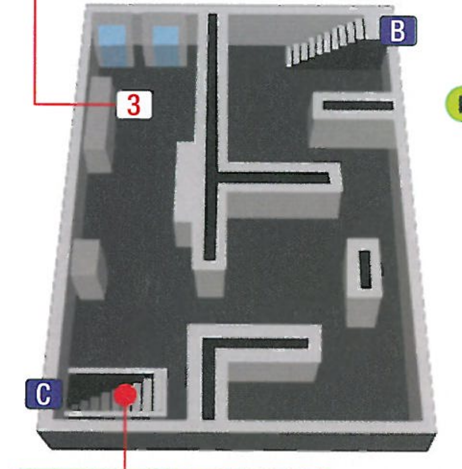
■ En los combates dos contra dos existen movimientos que protegen o mejoran al Pokémon que los usa y que por añadidura también benefician al compañero. Por ejemplo, si Espeon usa el movimiento Reflejo, reducirá a la mitad el daño que le producirán los ataques físicos. Pues bien, el compañero de Espeon también obtendrá el mismo beneficio. Con el Movimiento Pantalla Luz ocurre lo mismo, pero para los ataques especiales. Estos movimientos son flipantes, aunque hay uno llamado Velo Sagrado que nos chifla. Cuando alguno de tus Pokémon use este poder místico, protegerá de los cambios de estado (durante cinco turnos) a los dos Pokémon que tengas combatiendo. Otros movimientos de este estilo que aconsejamos que investigues son Aromaterapia y Campana Cura (eliminan los problemas de estado de todo el equipo). Por cierto, el Miltank Oscuro que arrebatas en Torre Colosal aprende Campana Cura en el nivel 53.

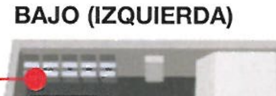
LAB. DE POKéMON OSCUROS

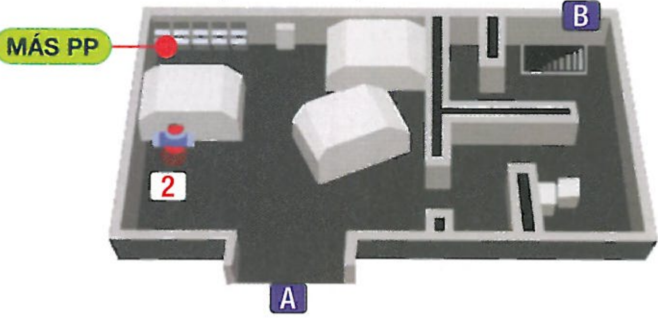
Sí señor, por fin has llegado al lugar en el que se han desarrollado todos los Pokémon Oscuros. Dentro te espera un científico loco llamado Ein al que tendrás que detener antes de que sea demasiado tarde...



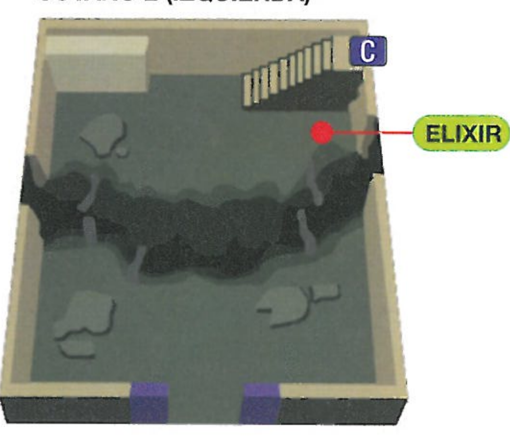
LABORATORIO POKéMON OSCUROS

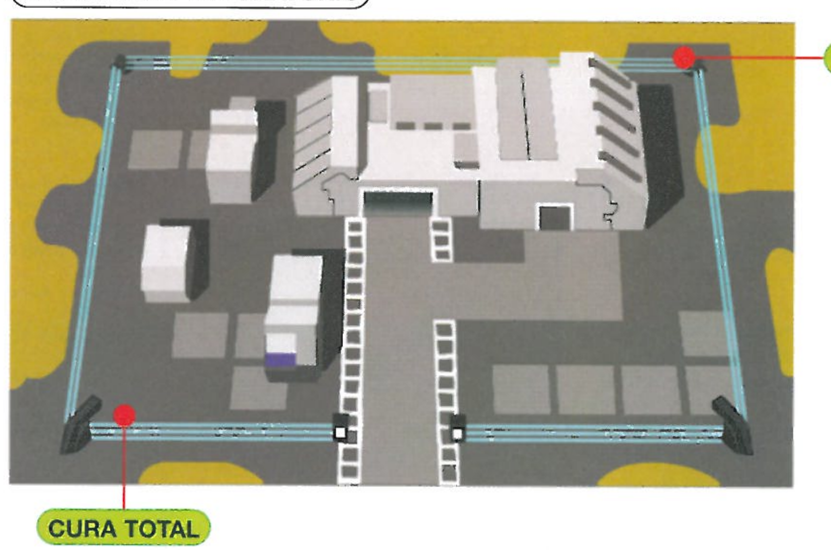












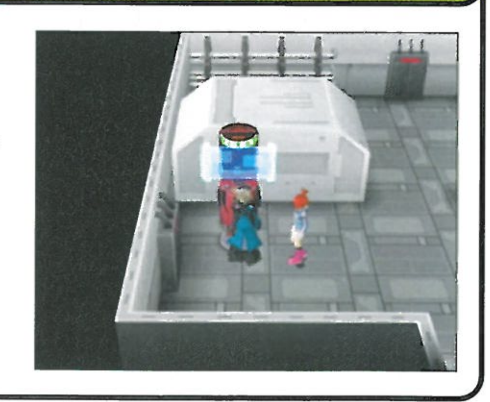
1 ATRAVESANDO LA BARRERA

Con la **LL. ENTRADA** podrás **atravesar los rayos láser** a la entrada del laboratorio. Entra y ve hacia la puerta derecha. Para abrir la puerta metálica de enfrente, hace falta una **Tarjeta Magnética**. Pulsa el interruptor de acceso al metro en las consolas de la derecha. Sal y ve a la puerta que hay a la izquierda. Alrededor del laboratorio hay dos unidades de Cura Total y un Revivir.



2 SALVA LA PARTIDA EN ESTE PC

El Laboratorio de Pokémon Oscuros está lleno de ordenadores, pero solo hay un PC en el que guardar la partida. Durante tu aventura en el laboratorio podrás arrebatar un montón de Pokémon Oscuros, así que **cada vez que atrapes a uno, ve al PC y salva.** Así, si después se te escapan, podrás reiniciar desde la última captura y volverlo a intentar. Un buen consejo.



RAIKOU ELÉCTRICO
ADMIN CIFER: EIN

VIBRAVA TIERRA GRAGON
ADTE. CIFER: MÓNICA

MURKROW SINIESTRO VOLADOR
ADMIN CIFER: VENUS

AIPOM NORMAL
ADTE CIFER: ÁNGEL

MÁS PS

MT 26 TERREMOTO

SÓTANO 3 (DERECHA)

DISQUETE

LLAVE SÓTANO

SÓTANO 2 (DERECHA)

SÓTANO 1 (DERECHA)

GRANBULL NORMAL
ADTE CIFER: TANI

ARIADOS BICHO VENENO
ADTE. CÍFER: GIL

FORRETRESS BICHO ACERO
ADTE. CÍFER: VANARA

RESTAU. TODO

3 LA TARJETA MAGNÉTICA

OBJETOS CONSEGUIDOS: T. MAGNÉTICA

En el **sótano** que hay en las **instalaciones de la izquierda** verás a un **científico.** En cuanto le derrotes, saldrá corriendo con tal precipitación que se le caerá la T. Magnética que necesitas. Ha llegado la hora de entrar en el laboratorio y ver que es lo que se está cociendo allí. Pon en forma a tu equipo porque de aquí en adelante **combatirás hasta hartarte.** No olvides llevar una buena cantidad de Ultraball, porque **siete Oscuros te están esperando.**



4 ACCESO RESTRINGIDO

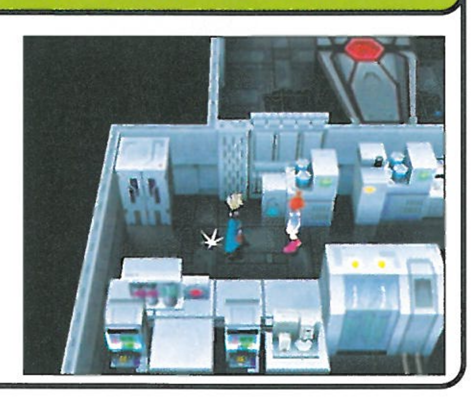
OBJETOS CONSEGUIDOS: LLAVE SÓTANO

Al entrar, **gira a la izquierda y busca la llave** para el área restringida. Está en la mesa del despacho de uno de los científicos: ojo, intentará detenerte con su **equipo de Pokémon eléctricos.** Este es un buen combate para **Quagsire** ya que su tipo agua-tierra le inmuniza a los ataques eléctricos. Cuando tengas la llave vuelve al ascensor y ve a la puerta de acceso al área restringida.



5 BUSCA LAS MUESTRAS DE ADN

Para entrar en la sala del jefe Ein, necesitas **tres muestras de ADN.** Están repartidas **en alguna de las 9 posiciones marcadas con una X en el mapa.** Fíjate en los objetos brillantes por el suelo o en alguna mesa, es lo que buscas. Pueden pertenecer a **Bayleef, Croconaw, Quilava, Entei, Raikou, Suicune, Sudowoodo, Misdreavus o a Mightyena.**



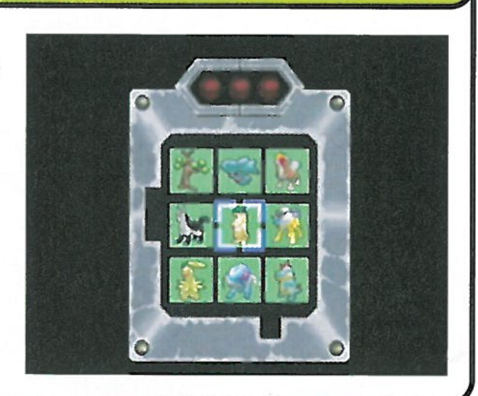
6 ANALIZANDO EL ADN

Cuando tengas en tu poder las **tres muestras de ADN, dirígete a la sala en la que está el analizador de ADN y úsalo.** Por cada muestra que analices verás aparecer el **holograma del Pokémon al que corresponde el ADN en cuestión. Apunta todos sus nombres,** los necesitarás para averiguar la clave de la puerta que te lleva hasta el jefe Ein. No digas que no lo advertimos.



7 EL CÓDIGO GENÉTICO

Para llegar hasta la sala de Ein, primero debes introducir una **clave correcta en el teclado** que hay junto a la puerta de acceso. **Marca los tres Pokémon de los que averiguaste el código genético** y la puerta se abrirá. Detrás **te espera un viejo conocido contra el que combatiste en el Pilar Legendario.** Si no le arrebataste a su **Hitmontop,** esta es tu oportunidad.



8 EL PLAN OSCURO

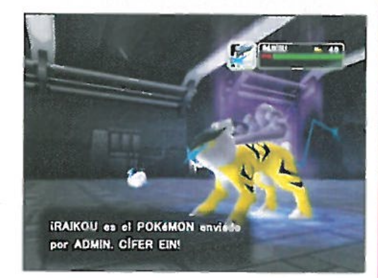
OBJETOS CONSEGUIDOS: DISQUETE

Ein es el genio creador de los Pokémon Oscuros. Cuando le derrotes te enterarás de que los Pokémon Oscuros ya no están en el laboratorio, incluyendo el último ejemplar especialmente creado para el jefe de la banda Cífer. **Recoge el DISQUETE que verás en una de las mesas y acércate a Básix para entregárselo a Nett.** El chaval intentará recuperar la información del disco. Sí, y en cuanto lo haga te avisará.



JEFE: EIN

Uno de los movimientos que más le gusta a Ein es Rayo Confuso. Con este ataque tus Pokémon caerán en un estado de confusión que hará que se golpeen a sí mismos cuando intenten atacar. **Para sacarlos de este estado puedes optar por cambiarlos, darles Cura Total o esperar varios turnos.** Cuando Ein saque a combatir a **Raikou debes andarte con cuidado especialmente si el compañero usa Danza Lluvia.** Con este movimiento el terrible **Trueno de Raikou no fallará nunca.** Procura llevar en tu equipo algún Pokémon tipo **Tierra (p. ej. Quagsire)** ya que este tipo es inmune a los ataques eléctricos. No olvides salvar la partida antes de enfrentarte a Ein ya que arrebatar a Raikou es algo complicado y puede llevarte varios intentos.



Equipo de Ein

RAIKOU	**LANTURN**
Pokémon Oscuro Nv 40 Eléctrico	Nv 47 Agua / Eléctrico
	ALTARIA
	Nv 46 Dragón / Volador
	HUNTAIL
	Nv 47 Agua
	GOLBAT
	Nv 48 Veneno / Volador

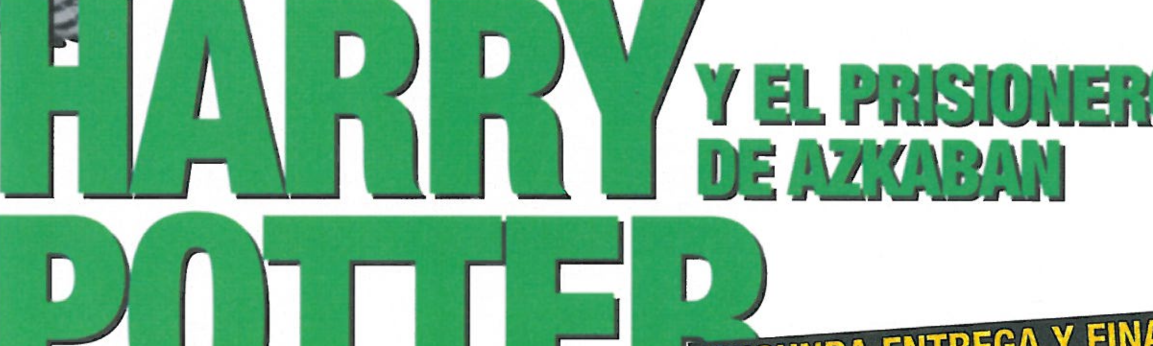
Y en la próxima entrega...

- Recorreremos Torre Colosal y averiguaremos quién es el verdadero jefe de la banda Cífer.
- Volveremos a la Guarida del Equipo Cepo para ajustar cuentas con su líder.
- Lucharemos contra un misterioso entrenador que tiene un Pokémon Oscuro muy especial.
- ¡¡Y como siempre, los mejores trucos y consejos para arrebatarlos a todos!!





El camino hacia el sorpredente final de esta mágica aventura.



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

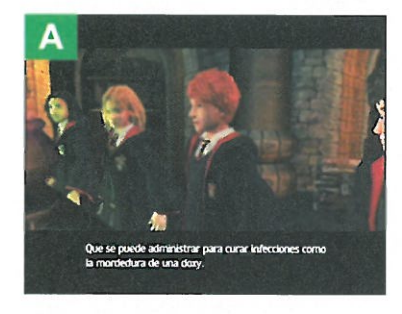
SEGUNDA ENTREGA Y FINAL

- Descubre el secreto de Sirius Black.
- Cómo derrotar a los Dementores.
- Alcanza el 100% del porcentaje de juego.

CONSEJOS PARA ACABAR EL CURSO

Este tercer curso está resultando muy agitado para Harry y sus amigos. El misterio de Sirius Black y los Dementores ha de ser resuelto, pero les esperan unos enemigos aún más temibles: los exámenes.

A



B



C



D



EXPLORANDO HOGWARTS

Los días finales del curso se acercan, y la actividad se vuelve frenética en Hogwarts... ¡y en el juego! Los capítulos finales de esta aventura ofrecen mayor cantidad de retos y objetivos a cumplir. Tal es así que se podrían dividir en dos tipos de actividades: exámenes y exploración. Los exámenes comprenden el desarrollo general de juego, es decir, **asistir a todas las clases [A]**, resolver el misterio de Sirius y superar los retos que nos propongan profesores... y enemigos. Vais a estar muy atareados con tantos "deberes", chicos...

Pero también debe haber tiempo para el "recreo", ¿verdad? En cualquier momento del juego disponemos de **absoluta libertad para explorar el castillo [B].** De ese modo podremos resolver todos los **retos especiales y las búsquedas secretas,** además de conseguir los cromos que nos falten. Algo esencial no sólo para llegar a la máxima puntuación para la Casa de Gryffindor, sino también para conseguir el ansiado 100% del porcentaje de juego. Pero debéis tener en cuenta que, hacia el final del juego, Hogwarts está fuertemente vigilado por trolls que impiden explorar a nuestro antojo. En última instancia podeis completar los retos tras la fiesta de fin de curso, antes de hablar con Dumbledore.

MAZMORRAS Y HECHIZOS

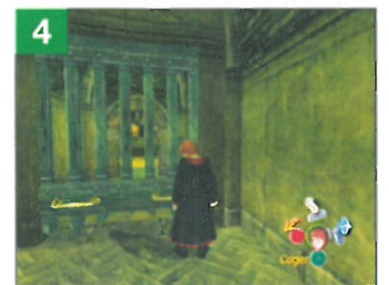
Las catacumbas de Hogwarts están plagadas de peligrosas mazmorras, ¡pero es imperativo que las visiteis todas! Habitualmente tenéis que entrar en ellas **siguiendo las instrucciones de un profesor [C]**, para encontrar un hechizo que os ayude en vuestra aventura. Las mazmorras finales del juego son las que mayores dificultades ofrecen, pero a cambio ocultan los hechizos más poderosos.

Cada mazmorra se divide en varias cámaras, agrupadas en tres sectores básicos. El primero ofrece diversos puzzles y enfrentamientos, que han de ser resueltos combinando las habilidades y hechizos de Harry, Ron y Hermione. **Una vez encontréis el libro con el hechizo secreto [D]**, la aventura plantea nuevos puzzles pero basados en ese nuevo hechizo que habeis adquirido. Y tras esta suerte de entrenamiento (y sobre todo en los momentos finales del juego), os espera un jefe final. En esta parte del juego son enemigos más duros de lo habitual (en particular los Dementores), y para derrotarles será vital el nuevo hechizo que habeis aprendido. Un consejo final: no os penséis invencibles. Si hasta ahora habéis "pasado" de vigilar vuestra salud, los enemigos que os aguardan requieren que no os descuidéis lo más mínimo. ¡Adelante!

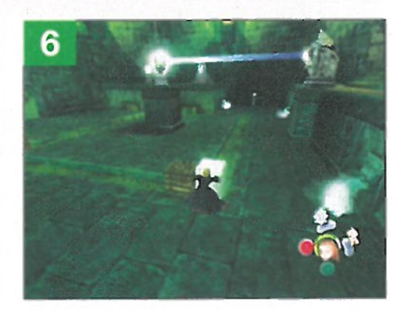












EL RECORRIDO COMPLETO (2)

Harry, Ron y Hermione han tenido ya fugaces encuentros con los Dementores, pero no imaginan los problemas que les van a causar. Mientras, el curso continúa, al igual que las clases y sus retos.

Día 6 CARPE RETRACTUM

1. Conseguid los ingredientes

La Poción para Venenos Poco Comunes requiere ingredientes muy peculiares. Al menos ya tenéis el cuerno de Graforn. Es hora de volver al exterior: id a la cabaña de Hagrid y bajad a los matorrales de enfrente. Los Chizpurfels reaccionan a la luz de Lumos: **usad el conjuro de Ron para que os sigan [1]**, y dirigidlos hacia los Tentácula. Estas plantas venenosas masticarán los Chizpurfels y los escupirán: coged tres caparazones y obtendréis uno de los ingredientes.

Montad ahora a lomos de Buckbeak, en concreto como Hermione. Id hacia el rayo de luz de la izquierda, junto al lago: alrededor de él vuelan los Bilywigs. Atrapad tres y conseguiréis el tercer ingrediente. Sólo os falta uno. Sin desmontar de Buckbeak, volad hacia el castillo, en concreto rumbo al rayo de luz que sale del invernadero. Desmontad en el exterior, entrad en el invernadero y **usad el hechizo Glacius en el árbol en llamas [2]** para conseguir las Semillas de Fuego. ¡Al fin! Regresad a Hogwarts y dirigíos a la clase de Pociones, en las mazmorras. No os hagáis ilusiones, porque os van a caer muchos más deberes.

2. Id a Clase de Encantamientos

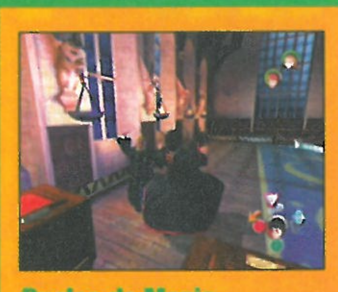
Subid por la escalinata al segundo piso. En el extremo opuesto de la Sala de Estudio podéis encontrar **un nuevo cromo.** Ahora entrad en la Clase de Encantamientos para recibir un encargo del profesor Flitwick.

3. Conseguid el hechizo Carpe Retractum

¡Otra vez esas molestas antorchas! **Usad Glacius y abríos camino [3].** Coged el Escudo y, en la siguente estancia, apagad las llamas de las argollas de cada pared. Haced que cada miembro del grupo agarre después una, ¡y tirad! Mientras baja el improvisado ascensor, tened cuidado con los Goblins que os atacan. Cuando lleguéis abajo, Harry y Ron **pueden levantar la puerta [4]** para que Hermione pase por debajo. Seguid hacia delante, y usad Glacius para crear un sendero que cruce el estanque. Como siempre, id deprisa o el hielo se derretirá. Ya en el otro extremo, recoged el Escudo y la hoja del Folio Bruti. Activad el interruptor para que puedan alcanzar a Hermione sus amigos, y pasad a la siguiente zona. Coged los Antídotos por si las Doxies os pican. Cruzad el pasillo y acabad con Doxies y Goblins.

Interesante puzzle, ¿verdad? Destruid todas las cajas con Doxies en su interior, y acabad con ellas. Congelad la cascada y subid al muro con interruptor. Tras activarlo, bajad y subid al muro con el espejo, para moverlo de manera que el rayo **impacte sobre el globo de cristal [5].** Aparecerá un charco de agua, que al congelar con Glacius da lugar a un bloque de hielo. La siguiente parte es complicada: tenéis que colocar el bloque sobre el interruptor. Empujad el bloque para que quede entre la caja al lado del interruptor y la esquina. Destruid la caja, empujad el bloque al otro extremo y usad Reparo en la caja. Ahora tenéis que destruir la caja contra la que está el bloque, y después **empujar el bloque de vuelta a la caja que habéis reparado antes [6].**

RETO ESPECIAL



Duelos de Magia

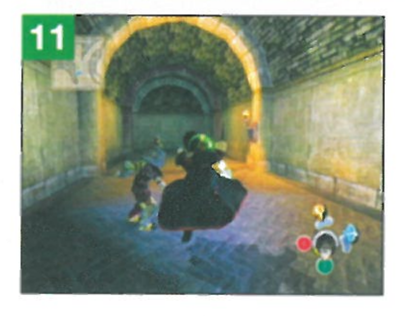
Cada vez que entréis en el Gran Comedor (o bien accedáis a él desde el menú de minijuegos) podréis entrar en esta prueba. Escoged Casa y miembros para formar un grupo de tres magos. Consiste en enfrentaros a otro grupo rival, ¡a base de hechizos! Vuestro equipo sólo dispone de Flipendo y Expeliarmus, pero siempre podéis alternar el control entre los tres personajes.


7


8


9

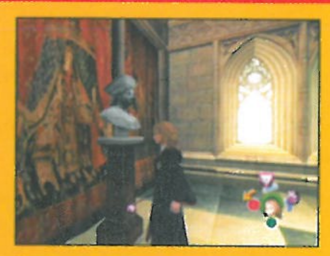

10


11


12

Ahora basta con empujar el bloque hacia el interruptor, ¡y listo! Subid congelando las corrientes de agua, coged los Escudos y acabad con cuanto enemigo surja.

CUADRO ESPECIAL



Desafío de las estatuas

El libro de Artes Oscuras tiene una pinta estupenda para Hermione. Si quiere conseguir sus tres capítulos (y así lanzar hechizos más rápidos), ha de encontrar estas nueve estatuas:

Bridget Wenlock. Pasillo del séptimo piso
Gondoline Oliphant. Se encuentra en el pasadizo secreto entre el cuarto y segundo piso
Hengist de Woodcroft. Cerca de la Enfermería
Glanmore Peakes. Pasillo del sexto piso
Beaumont Marjoribanks. Clase de Historia de la Magia
Gunhilda de Gorsemoor. Pasillo de Gunhilda de Gorsemoor.
Gregory. Pasillo del primer Piso
Jocunda Sykes. Vestíbulo, junto a la entrada de las Mazmorras
Hooky el Elfo Doméstico. Almacén de Pociones

La siguiente zona es un balcón donde hay **un mecanismo destruído: reparadlo [7]** y activadlo para que baje un murete de cemento. Cruzadlo hasta llegar a la columna central, y activad el interruptor. Pasad el control a Harry, coged el cromo del cofre y subid las escaleras. Subid al murete y trepad por la cuerda, para luego deslizaros hacia la izquierda contra la pared hasta que llegue a un interruptor. Al activarlo estaréis atrapados, ¡lo que faltaba! No hay que preocuparse. Coged el cromo del cofre (como Hermione), y entrad por la puerta que ha abierto Harry. Cruzad el pasillo y reparad el puente con Reparo, mientras acabáis con los Goblins del otro extremo. Tras las escaleras os esperan varios Hinkypunks, **a los que derrotar con Lumos y Flipendo [8].** Hermione ha de congelar ahora la catarata que hay bajo la bola de cristal. Ron sube por ella y así podréis activar con Lumos el globo de cristal. A su vez Hermione ha de congelar la otra catarata, y mover el espejo para que la luz caiga sobre la estatua. Ahora, congelad el charco de agua que ha aparecido y moved el bloque de hielo (con un globo de cristal encima) a la zona central, para que su luz caiga sobre el interruptor central. ¡Por fin, las escaleras! Coged el Escudo y salid de una vez de la sala.

Más allá del pasillo hay más Hinkypunks, ¡qué pesados! Acabad con todos para acceder a la siguiente zona. Seguid por la derecha, coged el cromo y pulsad el interruptor que libera a Harry. Pasad el control a Harry y dejaos caer al murete de cemento, desde donde se encuentran Ron y Hermione. Subid por las cuerdas e id hacia la derecha **para llegar al mecanismo [9].** Al activarlo, sube otro murete. Saltad a él y pasad a la próxima zona.

Al otro extremo de la escalera se encuentra el libro con el hechizo **Carpe Retractum, capaz de atraer objetos hacia vosotros.** ¡Bravo! Pero hay más problemas: acabad con los Goblins que os lanzan bombas fétidas, y después fijad vuestro blanco en el gancho de la estatua. Carpe Retractum os permite engancharos y saltar al otro lado. Podéis usarlo también **para así quitarles los escudos a los Goblins [10]** restantes, y poder usar Flipendo contra ellos. Ya al salir, moved el puente con Carpe Retractum, saltad al otro extremo y juntad ambas secciones del puente. Volved a la zona previa, arrancad la rejilla y haced que Hermione pase por el hueco. Así podréis activar otro interruptor que abre la puerta. **Acabad con los Goblins [11]** combinando Retractum y Flipendo. Coged el Escudo y cuidadito: toca un nuevo jefazo.

JEFE ARMADURA

Los ataques giratorios de este jefazo son muy dañinos: ¡evitadlos a toda costa! Cuando se detenga, usad Carpe Retractum sobre uno de los escudos que sostiene para arrebatárselo. El escudo ataca por su cuenta como si fuera un enemigo aparte, pero es vulnerable a Flipendo en su parte trasera. ¡No quitéis ojo al jefe final mientras lo hacéis! Cuando acabéis con todos los escudos, vuestro enemigo se armará con enormes espadas. Pero no es tan fiero como lo pintan: antes de que os pueda alcanzar con una de esas **peligrosas estocadas,** esperad a que se pare e inmediatamente después **utilizad el conjuro Retractum para arrancarle el casco [12].** ¡Y ahora, de vuelta a clase! Coged el cromo y finalizad la jornada.

RETO ESPECIAL



Candados y Lumos

Más de una vez habréis pasado junto a un cofre con candado, imposible de abrir. Pues bien: tan pronto consigáis el hechizo Reparo, Hermione podrá descerrajar esos baúles sin ningún problema. Pero también hay múltiples tesoros que no se descubren a simple vista. Para ver lo oculto, nada como un poco de luz. Usad el hechizo Lumos siempre que veais un globo de cristal, y su haz de luz revelará la localización de un cofre, grageas o hasta de pasadizos secretos.

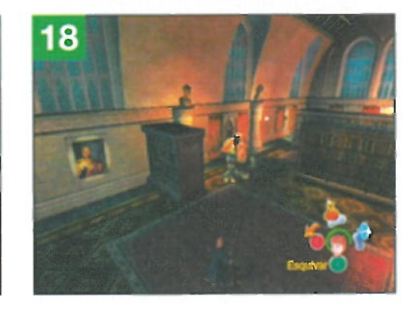












Día 7
EL PATRONUS

1. Reuníos con Lupin

Os espera una vez más la escalinata. Bajad a la cuarta planta .

2. Hechizo Patronus

Es muy importante que tengáis equipado el hechizo Carpe Retractum. **Moved la columna para que encaje en el hueco del otro extremo** [13] y aparecerá una estatua con un gancho para el Retractum. Llegad ahsta ella con dicho hechizo y cruzad la puerta. En esta sala hay cuatro columnas que colocar, una en cada extremo. Cada vez que saltéis enganchados a una estatua, surge otra para cruzar al siguiente punto. Suena fácil... de no ser porque **un Boggart os pisa los talones** [14]. Si os alcanza, moved el stick rápidamente para escapar de su abrazo mortal. El orden a seguir es:

a) Abajo a la derecha.
b) Arriba a la izquierda.
c) Abajo a la izquierda.
d) Arriba a la derecha.

Colocadas las cuatro columnas, se abrirá la salida, por la que podréis escapar y llegar hasta el **hechizo Patronus.** Equipadlo de inmediato y lanzad el hechizo contra el Dementor.

3. Estatua de Gunhilda

No salgáis aún de la clase: haced que Hermione pase bajo la puerta metálica, para así aprender el hechizo Dranifors. ¿Os habéis fijado en esas estátuas con forma de dragón? Este hechizo las convierte en dragones auténticos que queman lo que tienen al lado. Probadlo con los tapetes de la salida y salid de clase. Cudiado: en la Zona de Estudio Snape os vigila. Id hacia el fondo y quemad el tapiz: **¡un pasadizo secreto al segundo piso!** [15] A continuación haceos con una nueva hoja del Folio Bruti, acabad con los libros flotantes y quemad un segundo tapete. En el siguiente pasillo hay un prefecto: cuando se mueva en dirección opuesta a vosotros, corred hacia la salida. Una vez en la escalinata, id al tercer piso.

Cuidado con las estatuas: pegaos a la pared de la estantería y esquivad al prefecto. Id de estantería en estantería hasta llegar al pasillo. En este gran corredor hay un par de estatuas más que esquivar, y al fondo, a la izquierda, una estatua que oculta un pasadizo. Parece que no sois los únicos que conocen este secreto, porque al final os esperan para un combate... sí, Malfoy y sus matones. Acabad con ellos por última vez, porque ahora os esperan mayores desafíos. Fijaos en el arbusto que se agita: usad Reparo en la estatuilla, y luego **Draconifors para quemar el arbusto** [16]. Dejad sin sentido a las hadas que aparecen, y recoged sus cuerpos para la Clase de Pociones. No os relajeis, porque llegan nuevos amigos: ¡dementores!

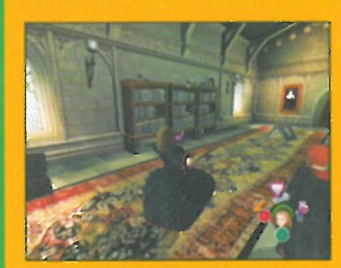
Mientras Ron y Hermione tratan de abrir la empalizada, **usad Patronus contra los Dementores** [17], para así alejarlos de vuestros amigos. Cuando se queden sin energía podréis escapar al tercer piso del castillo.

4. La Sala Común

Snape sigue "dando la vara" por los pasillos. Subid a las escaleras de la izquierda y usad Draconifors en la estatua, para llegar así al Almacén. Usad Carpe Retractum para llegar al otro extremo (gracias al gancho de la estatua) y conseguid un tercer cromo. Cuando Snape no vigile, dejaos caer al pasillo y esquivad las estatuas. El prefecto es fácil de evitar si os da la espalda. Regresad al séptimo piso.

Parece que el camino más corto no es el más aconsejable... ¡cuidado con los Trolls! Haced que Ron examine las estanterías, y equipaos con varias bombas fétidas. **Lanzadlas lo más cerca posible de los Trolls** [18], y cuando se dirijan a ellas dando la espalda, moveos con rapidez a la siguiente estantería. El primer Troll es fácil de evitar. Con el segundo ocultaos tras las sillas al lanzar la bomba. Para el tercero lo mejor es lanzar la bomba delante de él y llegar así a la salida.

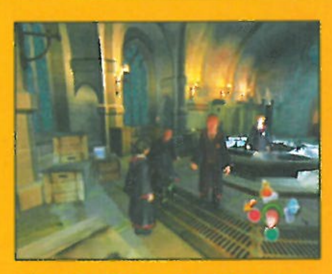
RETO ESPECIAL



Hechizo Snuffifors

Fred y George disponen de un nuevo hechizo en su tienda: Snuffifors. ¿Recordáis los molestos libros voladores del principio del juego? Con este conjuro podéis transformarlos en ratones. Lo mejor de todo es que, al huir, estos roedores entran en ratoneras y dejan al descubierto nuevos tesoros o grageas.

RETO ESPECIAL



Tienda de Fred y George

Los hermanos de Ron Weasley tienen una tienda de artículos de broma en los baños del sexto piso. Es en este curioso rincón donde podéis gastar las grageas Bertty Botts. Podéis comprar pociones, objetos, cromos, nuevos hechizos y hasta participar en retos especiales. ¡Y todo ello a precio de amigo!

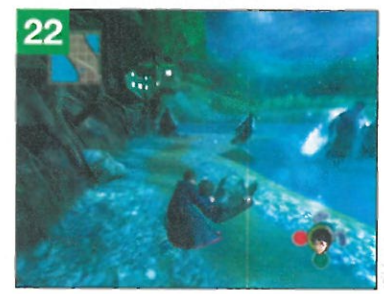


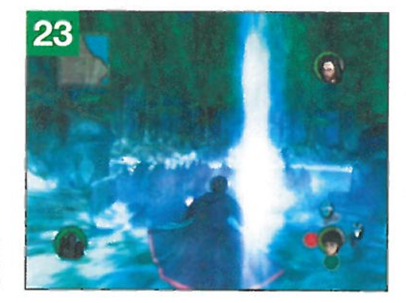
19

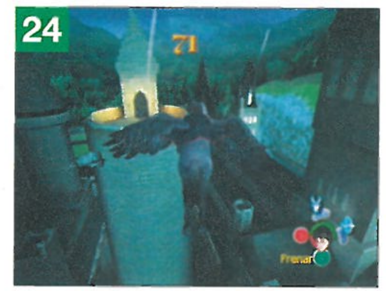


20


21


22


23


24

Día 8 VICTORIA PÍRRICA

1. Conseguid la Poción

De vuelta en la zona de la cabaña de Hagrid, buscad árboles con Doxies y noqueadlas con Flipendo. ¡Y que no os piquen! Coged después tres Huevos de Doxy del árbol. Ahora, con Harry, montad a lomos de Buckbeak y **volad hacia el este de Hogwarts** [19]. Bajad al Embarcadero y desmontad. ¡Hora de pescar! Este nuevo minijuego es tan divertido como fácil: usad Carpe Retractum para enganchar los Caballitos de Mar Volantes cuando aparezcan, y tirad con bastante fuerza como para que no escapen. Cuando hayais conseguido tres piezas, abandonad la pesca y subid las escaleras traseras. Coged una nueva hoja del Folio Bruti y cruzad el puente hasta llegar a un jardín interior del castillo, con un tercer rayo de luz. Usad Draconifors en la estatua para atrapar tres Libélulas. ¡Lista completa!

2. Clase de Pociones

Seguid hacia el Ala Oeste y entrad en las mazmorras, hasta llegar a Clase de Pociones. ¡Y además es la última clase del curso, yujuuu!

3. Recuperad las pelotas de Quidditch

Harry lo va a pasar muy mal en el partido de Quidditch por culpa de Malfoy. Echadle una mano buscando las pelotas que ha escondido Malfoy. Buscad a Buckbeak y volad con él hasta la Torre del Reloj, a la derecha del puente de Hogwarts. Aterrizad y usad Glacius para crear un bloque de hielo del charco. **Subid a la plataforma** [20] y con Draconifors podréis quemar la cuerda que sujeta el baúl de las pelotas. Volved con Buckbeak y volad al Estadio de Quidditch, al Oeste.

RETO ESPECIAL

Hechizo Draconifors

Muchos de los secretos de Hogwarts se esconden tras tapices. Pero una cosa es segura: donde hay un tapiz, siempre se encuentra cerca una estatua con cabeza de dragón. Si lanzamos contra ella el hechizo Draconifors, haremos que lancen una bola de fuego y así quemarán el tapiz, descubriendo su secreto.

Día 9 ¡EXPECTO PATRONUM!

1. Visitad a Hagrid

Seguid a Ron hacia el Sauce Boxeador y **enfrentaos a los Goblins y Salamandras** [21] que os asalten. Con Carpe Retractum podréis activar los puentes, mientras que Reparo servirá para recomponer las cajas que permiten llegar a zonas elevadas. Seguid y activad los interruptores que os llevan a la salida.

2. Proteged a Sirius

Arrastrad a Sirius lejos de los Dementores [22], y rotad el stick si os alcanzan. Tras la escena, usad vuestro Patronus para repeler los ataques de los Dementores, pero concentraos sólo en los más cercanos.

3. Los Dementores

Mantened pulsado X, **concentrad vuestro poder y lanzad el ataque** [23]. Abrid un paso entre el grupo de los Dementores, y en cuanto haya un pasaje a la otra orilla, lanzad vuestro mejor Patronus hasta el Dementor que ataca a Sirius y "el otro Harry". Para que no se desintegre por el camino, mantened pulsado el stick hacia delante. No perdáis el tiempo, porque el Dementor absorbe la energía de Sirius a toda velocidad. Necesitáis que impacte cinco veces para liquidarle.

4. La Torre Oscura

Subid a lomos de Buckbeak **y volad hasta la torre central de Hogwarts** [24]. Bajad y rescatad a Sirius de su celda. Tras la tierna despedida, disfrutad de la fiesta de fin de curso. **¡Y eso es todo! Antes de hablar con Dumbledore, podéis buscar todos los cromos que os resten para completar las colecciones de Magos. Enhorabuena chicos: sois unos grandes magos... y héroes.**

CUADRO ESPECIAL



Colecciones de Cromos

El Folio Universitas es un gran álbum de cromos con varias colecciones. Al completar cada colección recibís un premio, como puntos para Gryffindor o nuevas habilidades. Conseguid la lista todas las colecciones y seréis de los pocos que puedan decir que han conseguido el 100% del juego.

La difusión de contenidos ilegales en internet es un delito castigado incluso con la cárcel

AHORA LA LEY ACTÚA







Para denunciar:

91 522 12 35



Localizamos todos los Chaos, hasta los más ocultos.

SONIC ADVANCE 3

SEGUNDA ENTREGA Y FINAL

- Las tres últimas zonas de juego, de arriba abajo.
- Descubrimos dónde están todos los Chaos del juego.
- Los mejores consejos para cargarte al enemigo final.

POR FIN, TODOS LOS CHAOS OCULTOS

Lo prometido es deuda. Sabemos la localización de los chaos ocultos y vamos a contarte cómo conseguirlos todos. Toma buena nota, es lo único que falta para ser el REY de Sonic.



B





Zona 1: ROUTE 99

Una vez que te hayas **cargado al boss** de esta ruta, sólo tienes que **ir hacia la izquierda** para encontrar el Chao oculto de este nivel. Fácil, ¿verdad?

Zona 2: SUNSET HILL

Para conseguir el Chao que se esconde en esta zona, debes **colocarte junto al muelle que se encuentra a la derecha de la entrada** al primer acto. Una vez allí, sólo tienes que **saltar hacia el lado izquierdo y usar el movimiento Tag Action** para llegar hasta él [A]. Un Chao facilito. Seguro que no te da problemas.

Zona 4: TOY KINGDOM

Para hacerte con este Chao oculto, tienes que **colocarte junto al aro que te lleva al segundo acto y entonces subir a la plataforma de la derecha.** Mira hacia arriba, y **usa el Tag Action para subir a la plataforma superior.** Repítelo para llegar más alto y hacerte con el Chao de la zona [B].

Zona 5: TWINKLE SHOW

Si partes desde el aro que te conduce al segundo acto, tienes que **dejarte caer por la derecha y justo en ese momento ir hacia ir a la izquierda.** Caerás junto a un preciado Chao.

Zona 6: CYBER TRACK

Desde el aro que te conduce al primer acto, **usa el muelle para ir al acto dos y cambiar la gravedad.** Salta en el hueco de la derecha y continúa a la izquierda; entonces **pulsa el botón naranja** y usa el muelle para **llegar directo sin escalas hasta la zona con Chao** [C]

Zona 7: CHAOS ANGEL

Vamos a por el último, chaval. Bien, **colócate junto al aro del primer acto y mira hacia arriba.** Vuela por el hueco del techo para hacerte con el Chao [D]. y dar por terminada la operación.



¡CONTINUAMOS LA GUÍA DE RECORRIDO!

Ánimo valientes, que sólo nos quedan tres zonas para completar el juego. Aquí tenéis las claves, trucos y estrategias para superarlas sin despeinaros (aunque tendréis que saltar mucho).


1


2


3


4


5


6

Zona 5: TWINKLE SHOW

ACTO 1:

Equipo recomendado: Tails/Sonic
Medalla de Oro: 2.15 min.
Nº Chaos: 4

Corre hacia la izquierda y utiliza el muelle que verás después de un gran salto. Ve toda velocidad hasta los pinchos. **Utiliza a Tails para subir por el hueco de arriba** hasta llegar sobre un **puente de madera.** Elimina al hombre de nieve para continuar hacia la derecha. Salta los pinchos, utiliza la cinta del suelo y caerás dentro de un estanque. Salta al lado izquierdo y entra en la sala: **primer Chao.** Déjate caer y sal disparado con el **Tag Action** y pulsando a la derecha.

Desde el puente de madera usa el vuelo de Tails para subir a la plataforma izquierda y sigue corriendo bajo el raíl, hasta **otro Chao** [1]. Retrocede al inicio del raíl y utiliza el **Tag Action** para deslizarte hasta el principio. En lo más alto, junto a un grupo de pinchos, salta al **plato rojo** a la derecha para ir a un nuevo puente de madera. Vuela hasta posarte sobre una de las dos plataformas móviles que hay sobre ti, y utiliza el aparato en la pared derecha (pulsa abajo para impulsarte). Sobre el puente, ve a la izquierda y salta sobre el muelle de la pared. Te conducirá directamente al **tercer Chao** [2].

Salta y continúa a la derecha hasta salir volando por los aires. Caerás en la **máquina roja de la pared derecha** y tendrás que impulsarte hasta el puente de arriba. Utiliza el plato rojo de la derecha, elimina a los hombres de nieve y usa el muelle. Tras atravesar el checkpoint, tienes que usar la cinta del suelo y, cuando estés sobre el segundo raíl, bajar la velocidad y saltar para caer debajo de él. Ve a la izquierda y vuela para llegar hasta arriba, donde se encuentra el **cuarto Chao** [3].

ACTO 2:

Equipo recomendado: Knuckles/Tails
Medalla de Oro: 3.30 min.
Nº Chaos: 3

Camina hasta encontrar un **monitor de cinco anillos y utiliza el Tag Action** para llegar al puente más arriba. Salta por la rampa y pasarás **volando sobre un Chao** [4]; retrocede para cogerlo.

Salta por el lado izquierdo y corre a la derecha hasta unos pinchos. Salta por encima y caerás sobre un raíl. Atraviésalo y ve a la derecha hasta el final. Cuando te encuentres sobre una pequeña plataforma, salta para romperla y caerás al agua, sobre un bloque móvil. Continúa por el pasillo de la derecha, y utiliza el muelle de más abajo para llegar hasta otro otro **Chao** [5]. Utiliza el muelle y el aparato de la pared para seguir hacia la derecha hasta llegar a una **plataforma con un cangrejo.** Déjate caer por el hueco de la derecha, pero cuidado: en cuanto toques una plataforma salta a la derecha hasta un **monitor de 10 anillos.** Con la **habilidad trepadora de Knuckles,** sube esta pared y coge el **último Chao** [6].

ACTO 3:

Equipo recomendado: Knuckles/Tails
Medalla de Oro: 3 min.
Nº Chaos: 2

Corre a la derecha hasta un monitor que contiene **5 anillos;** cógelos y sube hasta la plataforma superior. Atraviesa el plato rojo pulsando derecha mientras vuelas y usa el mástil para caer junto a un raíl. Úsalo, salta los pinchos y sigue a la derecha, hasta correr sobre el agua. Cuando te frene la pared, sube a la plataforma superior y evita al cangrejo. Utiliza varias cintas hasta toparte con pinchos, ve a la izquierda, elimina a un muñeco de nieve y usa el siguiente muelle. Ve a la derecha y salta dentro de una máquina que te lanza más arriba, a un **checkpoint.** Salta a la plataforma siguiente y trepa por la pared sobre tu cabeza. Usa el mástil para entrar en una **máquina de hielo.** En la parte izquierda hay una **máquina roja:** empújala hasta el final. Destruirás varios muñecos de nieve y

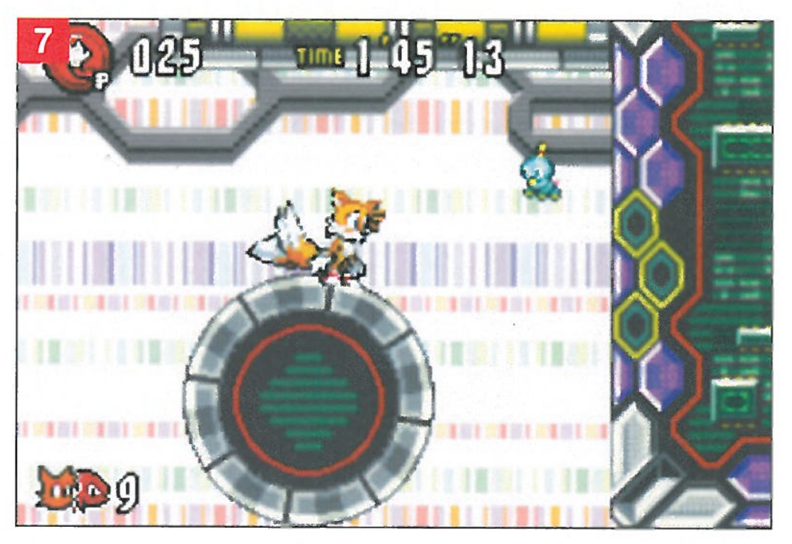
JEFE TWINKLE SHOW

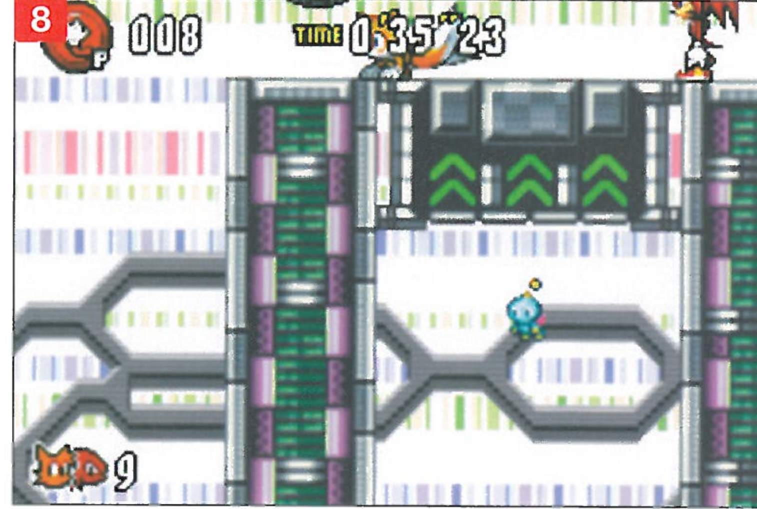


- **Equipo recomendado: Tails/Sonic**
- **Medalla de Oro: 1.30 min**

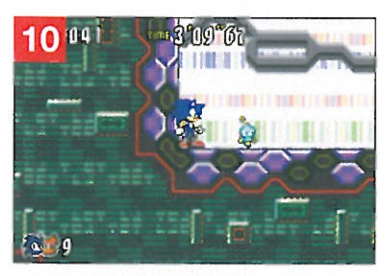
Durante este combate tendrás que saltar continuamente de una plataforma a otra. Si te caes o te coge Eggman, te quitarán una vida.

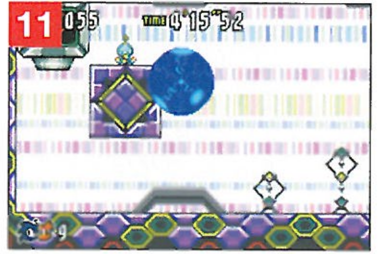
Para golpearle, utiliza las plataformas que irán cayendo al saltar de una a otra. Él te intentará liquidar lanzándote una pequeña bola metálica. Pero tú tranquilo, es bastante fácil de esquivar: basta con saltar hacia el otro lado cuando vaya a tirártela. Si sigues al pie de la letra esto, no tendrás problemas.













saldrás despedido hacia el **primer Chao** de la fase. Para el segundo, ve a la derecha y atraviesa la fase casi hasta el final. Cuando al deslizarte por un raíl estés sobre el agua, sumérgete y nada hasta la parte izquierda.

Zona 6: CYBER TRACK

ACTO 1:

Equipo recomendado: Tails/Knuckles
Medalla de Oro: 2 min.
Nº Chaos: 3

Deslízate por el raíl que encuentras al empezar y salta hacia otro más arriba en cuanto puedas. Al final entras en una máquina que te lanzará arriba o abajo según pulses el botón. Ve hacia arriba y usa el muelle; sigue en esa dirección y salta al hueco para alcanzar una nueva máquina. Ve hacia arriba y entrarás en una **zona con la gravedad invertida.** Cámbiala con el muelle y usa la cinta del suelo. Al final del camino usa el **muelle de color blanco** para alcanzar el raíl superior, deslízate a la izquierda y usa el siguiente muelle para llegar a una **rueda magnética.** Salta a la rueda que hay más abajo y verás un **Chao** [7]. Vuelve a subir hasta la rueda superior, salta a la derecha y deslízate sobre el raíl. Usa el muelle, continúa corriendo y salta en el hueco del suelo para caer sobre una plataforma móvil. En cuanto pases sobre un Chao, salta a su plataforma para cogerlo. Utiliza la plataforma de la derecha y salta hacia allí antes de que suba. Deslízate por un raíl con la gravedad invertida, y sigue hasta que se ponga normal. Verás un **Chao** tras un muro. Usa el **Tag Action** para romper el muro y cogerlo.

JEFE CYBER TRACK



• **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
• **Medalla de Oro:** 2 min.

Este enfrentamiento es casi más un partido de tenis que un combate serio. Tienes que golpear las bolas que te lanza para cambiarlas de color (de azul a naranja) y hacer que impacten sobre él. Al poco rato sucumbirá ante tus habilidades.

ACTO 2:

Equipo recomendado: Knuckles/Tails
Medalla de Oro: 2.30 min.
Nº Chaos: 3

Avanza hasta toparte con pinchos; sáltalos pero no subas en los péndulos. Al caer, la gravedad se invertirá; entra en el hueco de la derecha para coger un **Chao** [8], y vuelve a saltar por el siguiente conducto donde hay **tres anillos.** Salta a la derecha y usa el muelle para impulsarte; debes quedarte en lo alto de la plataforma junto a un **robot azul.** Elimínalo y salta sobre la zona de la derecha para alcanzar una plataforma móvil. Al final del trayecto, salta hacia la izquierda y la gravedad cambiará. Y justo al final del camino, salta sobre un muelle para devolver la gravedad y corre hacia la izquierda para acabar pegado a una **rueda magnética.** Salta a la siguiente rueda y luego al muelle de la derecha. Cuando llegues a la zona superior continúa hacia la derecha, evita el muelle blanco y sube en la plataforma móvil de más arriba; vuelve a saltar al lado derecho. Tras atravesar el **checkpoint,** sube la pequeña rampa y déjate caer por la derecha. Llegarás al segundo **Chao.** Desde ahí, salta a la derecha evitando los pinchos y continúa hasta un nuevo grupo de pinchos. Salta por encima, atraviesa el checkpoint e impúlsate con la cinta. Pasas sobre una **máquina de lanzamiento;** úsala hacia la izquierda y caerás junto al tercer Chao [9].

ACTO 3:

Equipo recomendado: Sonic/Tails
Medalla de Oro: 4.15 min.
Nº Chaos: 3

Todo recto hasta golpear un muelle que te lleva sobre una **rueda magnética;** salta sobre la rueda de la izquierda y luego arriba. Ve a la izquierda, salta en la plataforma móvil y sube hacia la izquierda. Cuando cambie la gravedad sigue a la izquierda, y **elige arriba dentro de la máquina.** Continúa a la izquierda y súbete en la plataforma que da vueltas sobre su eje, desde la que **verás un Chao** volando a tu derecha.

Tras hacerte con él, ve a la izquierda y cuélgate de la cuerda giratoria; salta a la que tienes debajo y al final del recorrido haz lo propio hacia arriba. Selecciona arriba dentro de la máquina y caerás junto al **segundo Chao** [10]. Ve a la derecha hasta pegarte a una rueda magnética, salta a la cinta de la izquierda y sigue en esa dirección. Tras el muelle, salta los pinchos y continúa hasta el final, para meterte en una máquina direccional hacia la derecha.

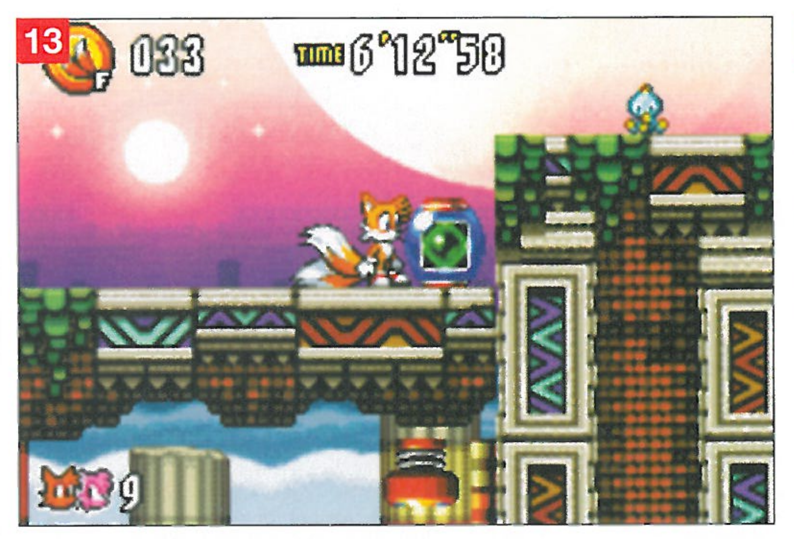
El **último Chao** [11] está sobre el cubo que tienes encima. Sigue hacia la derecha y alcanzarás el final de la fase, donde te espera nuevamente **Gemerl** [12]. Ahora es **más veloz,** tiene una **protección antigolpes y lanza misiles** desde el aire. Atácalo cuando esté en tierra y corre de un lado a otro de la pantalla para esquivar los misiles.

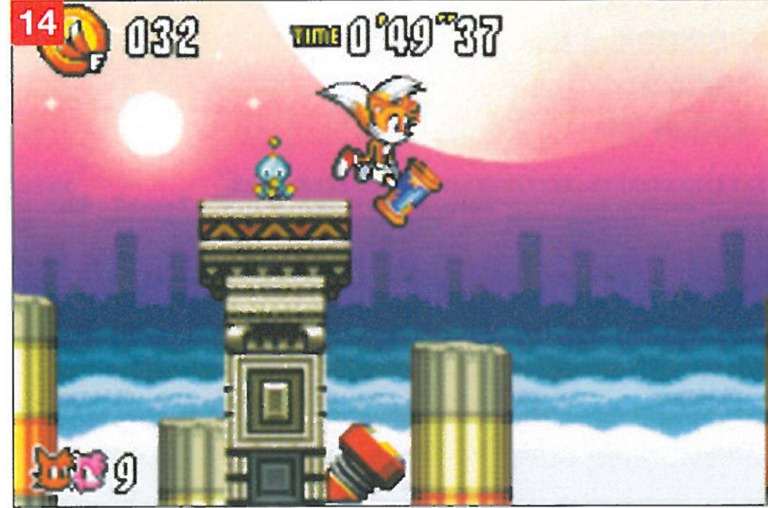
Zona 7: CHAOS ANGEL

ACTO 1:

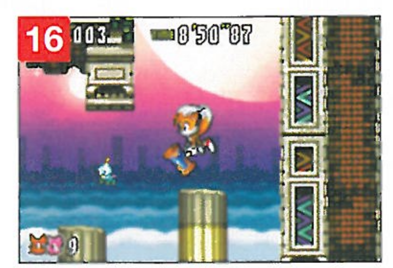
Equipo recomendado: Tails/Amy
Medalla de Oro: 5 min
Nº Chaos: 3

Nada más empezar, da unos saltos muy precisos sobre varias plataformas que caerán a los pocos segundos. Vuela con Tails para alcanzar la siguiente zona que está a la derecha. Salta el armadillo y sigue a la derecha, empuja la palanca tras los loopings y llegarás a una zona más elevada. Salta el siguiente armadillo y vuela hasta la siguiente plataforma. Cuando llegues a la pared izquierda déjate caer y usa la cinta que encontrarás más abajo, y que te llevará a lo alto del raíl. Empuja la máquina en la que caerás para

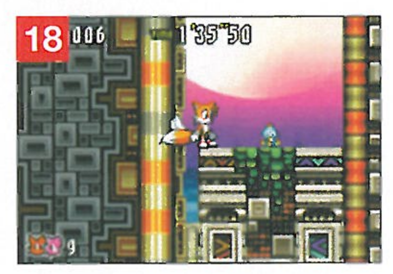












impulsarte hacia abajo. A continuación, vuela a la derecha para ascender más fácilmente. Cuando veas el principio de otro raíl, vuela hacia la derecha hasta ver un **Chao**, y deslízate por el raíl de la derecha. Después de unos muelles, atraviesa el checkpoint y sigue a la izquierda hasta una **palanca con una bola de acero.** Vuela hacia arriba y te impulsarán dos tubos de piedra. Ve a la derecha, pasa bajo la cascada y vuela una zona repleta de **bloques de piedra.** Continúa hasta encontrar una palanca, entra en el túnel de la derecha y sigue hasta la siguiente palanca. Sube volando hasta el muelle y úsalo. Pasa sobre la cinta y sube hasta el raíl de más arriba, salta la trampa de pinchos y deslízate por el siguiente rail hasta un checkpoint. Salta por el hueco y sigue por la parte superior derecha de la zona. Continúa volando en la misma dirección hasta encontrar a un **Omochao.** Usa el muelle que hay bajo la plataforma de la derecha para llegar junto al **segundo Chao** [13]. Vuela a la derecha y usa las siguientes cintas hasta un mono. Elimínalo, déjate caer por el lado derecho y sigue a la izquierda a toda velocidad. **Coge el Chao antes de que te aplasten.**

ACTO 2:

Equipo recomendado: Tails/Amy
Medalla de Oro: 5.15 min.
Nº Chaos: 4

Deslízate por el raíl y salta hacia la izquierda cuando estés subiendo. Ve a la izquierda y llegarás a una zona con **armadillo y muelle;** úsalo hasta arriba y salta a la columna de la izquierda para coger el **primer Chao** [14].

Salta por el hueco de la derecha y sigue adelante; evita la trampa de pinchos, elimina al mono y sigue subiendo hasta una plataforma colgada de una cuerda. Sigue a la derecha hasta otra igual, pero no la cojas: salta en la plataforma circular de la derecha y corre para subir a un nivel superior. Usa la siguiente plataforma para subir más y vuela hasta la esquina superior izquierda. Continúa subiendo y encontrarás otro **Chao** [15].

Salta hacia la derecha, usa la próxima palanca que veas y caerás sobre una plataforma. Tras deslizarte por la cuerda llegarás a un checkpoint, vuela hacia la derecha y rompe la pared de piedra que encontrarás. Sigue adelante, salta al hueco y usa el muelle para alcanzar otra plataforma. Al romperse verás otra pared de piedra, rómpela y pronto serás lanzado por una sucesión de muelles.

El **siguiente Chao** [16] está en el siguiente hueco del suelo. Salta a la izquierda y sigue a la derecha para usar un muelle que te conducirá sobre un raíl. Tras el checkpoint salta abajo, evita los pinchos y déjate caer por el siguiente hueco. Luego te impulsarán varios muelles pero te detendrá un grupo de pinchos clavado en el techo. No uses el muelle de abajo y ve a la izquierda por donde está el mono; en la siguiente sala, el **cuarto Chao** [17].

ACTO 3:

Equipo recomendado: Tails/Amy
Medalla de Oro: 3 min.
Nº Chaos: 2

Después del primer viajecito sobre la plataforma y de cruzar el checkpoint, avanza hasta un hueco en el suelo con varios anillos. **Vuela con Tails para conseguir un Chao.** Vuelve a bajar y súbete en la siguiente plataforma. Cuando estés casi al final del trayecto, la plataforma irá bajando y pasarás junto a un **gusano con 4 cuchillos en los costados.** Salta al hueco de la pared derecha y recorre los pasillos hasta el **segundo Chao** [18].

EL JEFAZO FINAL DE LA AVENTURA





- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 1.30 min

La única forma de dañar a Eggman es proyectarlo contra los pinchos que hay en el techo y en el suelo. Utiliza las tuberías laterales para colocarte encima o debajo de la cuerda central, y golpea la cabeza de Gemerl para lanzar la cabina donde está el doctor. Si no quieres tener demasiados problemas, vigila sus movimientos: él también te intentará lanzar contra los pinchos, así que mucho ojito.

ALTAR EMERALD
Medalla de Oro: 2.30 min.

•**1ª Parte:** Gemerl está esperándote de nuevo antes del enemigo final. Sáltale encima y vigila con sus misiles.
•**2ª Parte:** En cuanto el gigantesco robot aparezca, fíjate en sus manos para esquivar sus embestidas. Para llegar a su cabeza, tendrás que esquivar las palmas cuando caigan sobre ti y saltar sobre ellas cuando vuelvan a subir. Parece un enemigo complicado, pero en poco más de un minuto habrá mordido el polvo.

NONAGGRESSION
Medalla de Oro: 3 min.

Para acceder a esta zona y luchar contra el verdadero enemigo final del juego tienes haber conseguido **las 7 esmeraldas del Chaos, y acabar con el enemigo de Altar Emerald con Sonic como líder.**

Convertido en Super Sonic y con Eggman como compañero, tienes que ir cogiendo anillos durante todo el combate para no morir en el intento, porque si se te acaban las "joyas" estarás muerto.

Los ataques del enemigo son muy numerosos, pero se esquivan sin dificultad con la velocidad de Sonic. Para golpearlo usa el Tag Action de Eggman frente a Gemerl para hacerle abrir el ojo y poder golpear. Sacúdele 12 veces para ver el verdadero final.

El nuevo RE4 romperá con la saga, y ofrecerá más **acción.**

- GAMECUBE
- PRINCIPIO 2005
- CAPCOM
- ACCIÓN 3D

RESIDENT EVIL 4

Seis años después de RE2, León vuelve a la acción como agente del gobierno para rescatar a la hija del presidente americano. La misión tendrá lugar en un remoto pueblo de Europa cuyos habitantes, que parecen haberse vuelto locos, le darán la bienvenida con los "brazos abiertos". Pero León no sólo ha cambiado de empleo, también de posición en pantalla, incluso el control ha sido rediseñado para darle al juego un mayor nivel de acción que sin duda nos traerá una genial revolución en la serie RE.

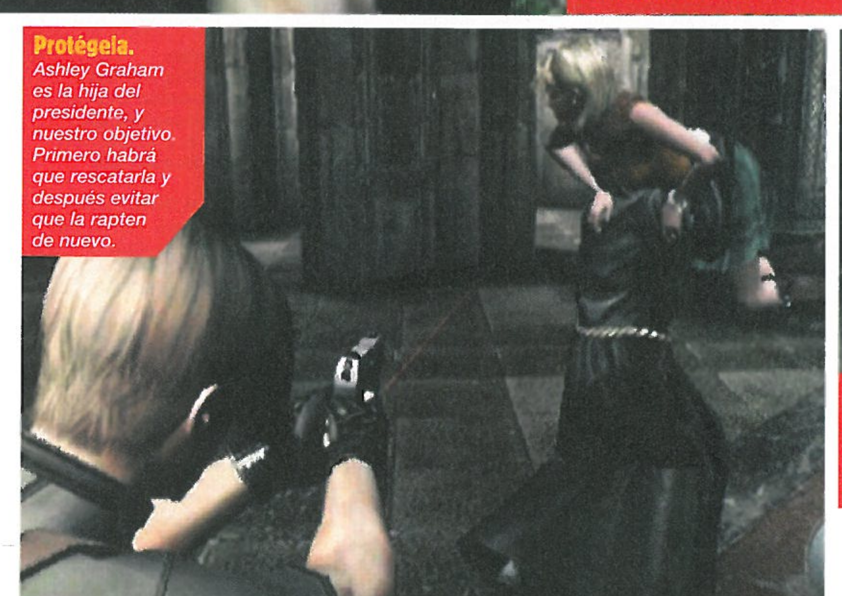
EXCLUSIVO GAMECUBE



Y dura, dura. El equipo de diseño de RE4 calcula que un jugador medio tardará unas 15 horas en completar esta aventura. Van a ser 15 horas de auténtico infarto.



Tomaaaaaaaa. En esta nueva entrega hay una apuesta decidida por la acción. Mikami, el productor, ha roto con muchos de los aspectos vistos en las otras entregas.



Protégela. Ashley Graham es la hija del presidente, y nuestro objetivo. Primero habrá que rescatarla y después evitar que la rapten de nuevo.



Transporte gratis. León podrá manejar diferentes vehículos durante la aventura, como un jeep o esta embarcación, que utilizará para desplazarse por los escenarios.



De cine. *Muchas de las escenas parecerán sacadas de la secuencia de una película. La calidad gráfica del juego promete superar todas las barreras.*

Qué arsenal. *El despliegue de medios de León será la bomba. Lanzamisiles, granadas, pistolas y una patada remolino que vendrá de perlas si estamos sin munición.*

EL JUEGO SE ENCUENTRA A UN 60% DE DESARROLLO, Y SERÁ UNA EXCLUSIVA DE GAMECUBE.

Adiós zombis. *Los nuevos enemigos serán más inteligentes que los zombis, se coordinarán mejor para perseguirte hasta darte caza y eliminarte.*

El gigante. *Por su aspecto podría ser uno de los jefes finales más duros del juego. ¿Será el culpable de la locura generalizada que sufren los habitantes de este bonito pueblo?*



- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- UBISOFT
- ACCIÓN

PRINCE OF PERSIA 2

Para plantar cara a su nuevo objetivo -desafiar una muerte anunciada-, el Príncipe volverá con nuevas armas, un revolucionario sistema de lucha y elevadas dosis de agresividad. De lo primero, el arsenal, os podemos contar que será más poderoso, que manejaremos martillos, arcos, dagas... ¡a dos manos! Sobre el sistema de lucha sabemos que los combos de golpes podrán hacerse casi interminables, y que finalizarán de diferentes maneras. Esta vez el Príncipe no tendrá compasión. Su corazón se ha endurecido y su ira será inagotable.



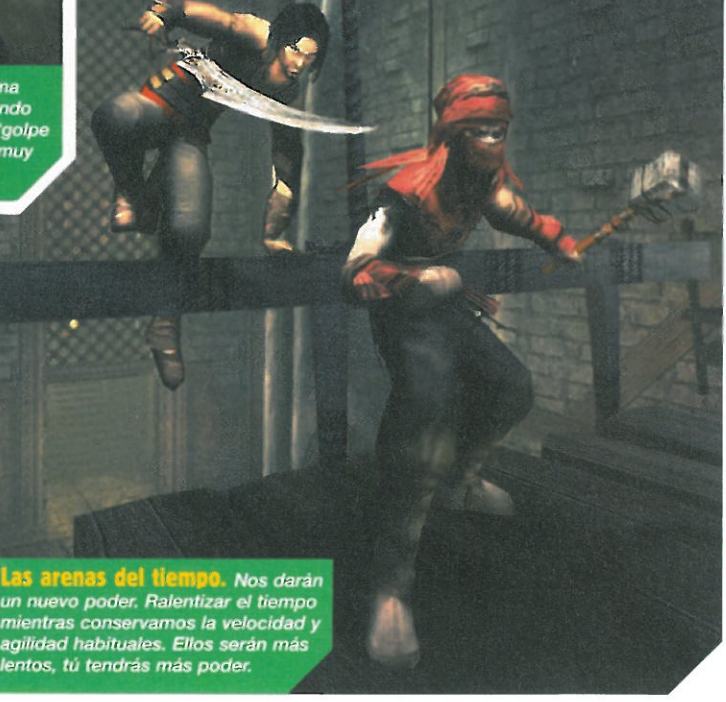
¡A por él! *El tamaño de los nuevos enemigos impondrá, pero el príncipe sabrá cómo resolver esto: se encaramará a la espalda del monstruo y le clavará su daga.*



Qué agresivo. *El nuevo sistema de lucha se basará en ir enlazando combos para terminar con un "golpe final" en toda regla, que serán muy variaditos, como pedíamos.*



Entorno. *Los escenarios saldrán del palacio para llevarnos en barco hasta una isla subterránea. Más oscuros y tenebrosos que en la primera parte. ¡Qué miedo!*



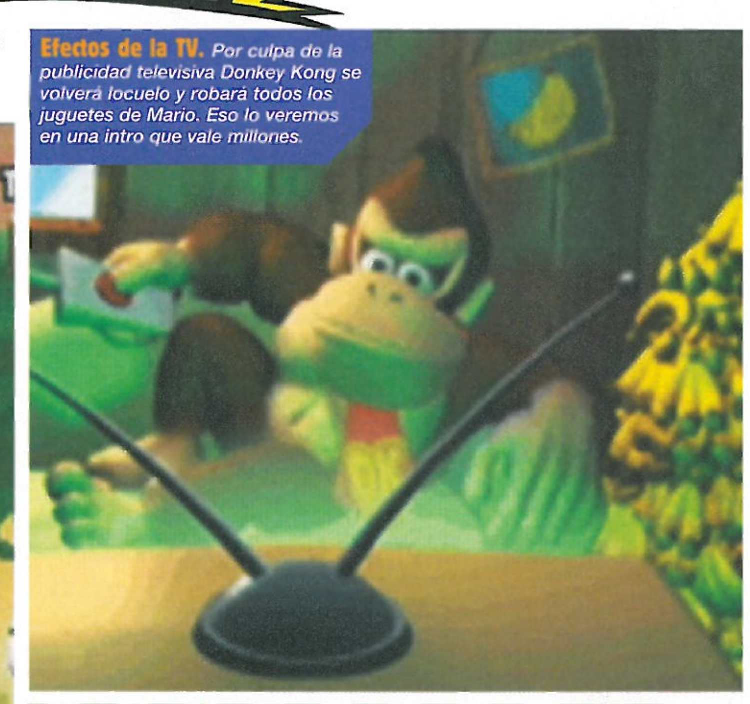
Las arenas del tiempo. *Nos darán un nuevo poder. Ralentizar el tiempo mientras conservamos la velocidad y agilidad habituales. Ellos serán más lentos, tú tendrás más poder.*

▸▸GBA
▸▸OTOÑO
▸▸NINTENDO
▸▸PLATAFORMAS

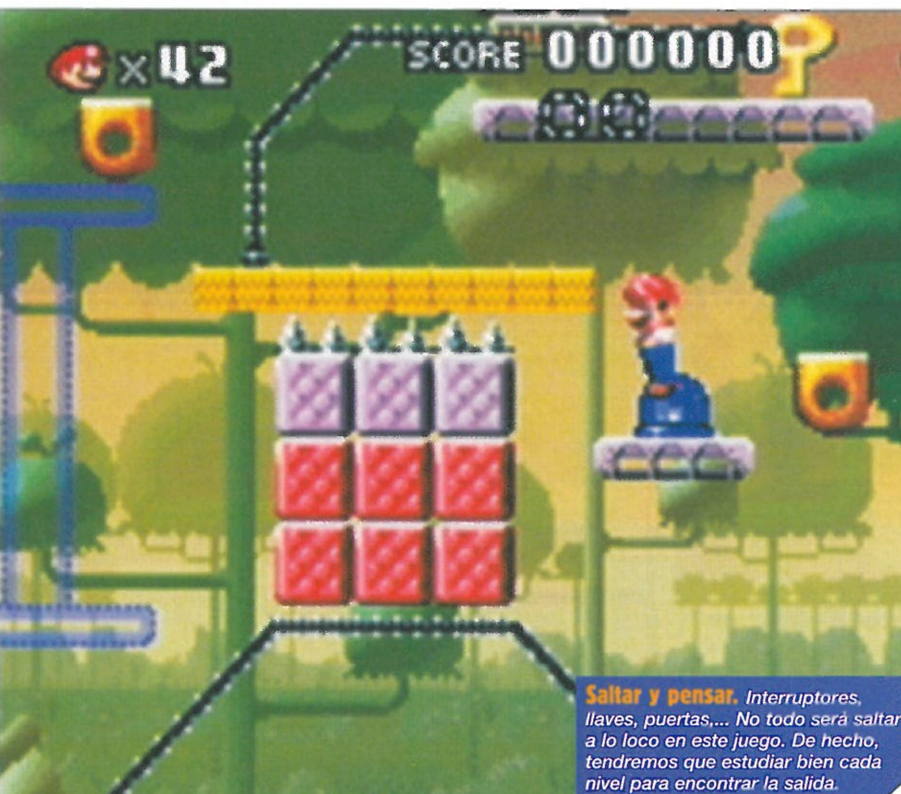


MARIO VS DONKEY

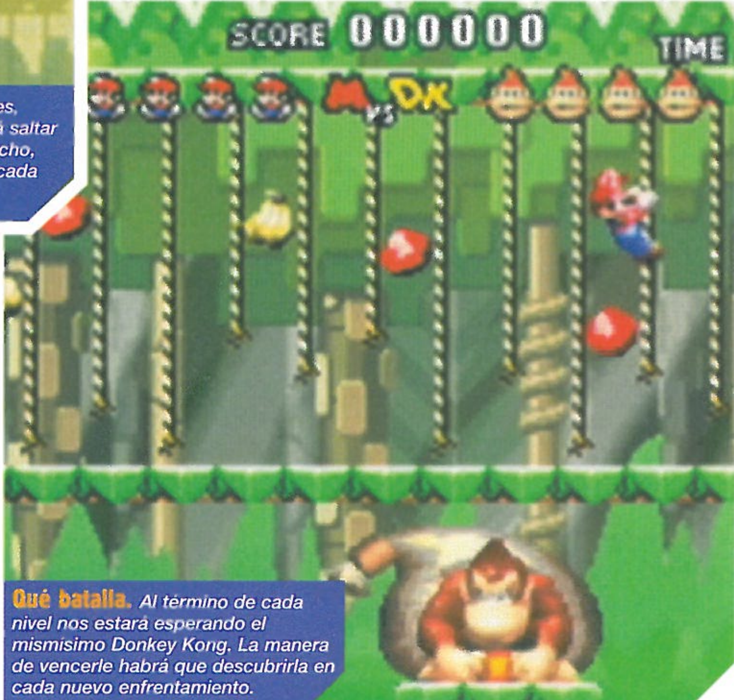
¿Por qué se iban a enfrentar dos de los personajes más carismáticos de los videojuegos? Pues porque cierto gorila quería comprar su Mario mecánico de juguete y, al llegar a la tienda, ya no quedaban. Tal fue su enfado, que se fue a la fábrica y los robó todos. Ahora el fontanero tendrá que perseguirle de plataforma en plataforma para recuperarlo. Y será de lo más divertido, pues, además de habilidad con los mandos, también tendremos que pensar, y mucho, para poder atrapar al primate.



Efectos de la TV. *Por culpa de la publicidad televisiva Donkey Kong se volverá loculeo y robará todos los juguetes de Mario. Eso lo veremos en una intro que vale millones.*



Saltar y pensar. *Interruptores, llaves, puertas,... No todo será saltar a lo loco en este juego. De hecho, tendremos que estudiar bien cada nivel para encontrar la salida.*



Qué batalla. *Al término de cada nivel nos estará esperando el mismísimo Donkey Kong. La manera de vencerle habrá que descubrirla en cada nuevo enfrentamiento.*

Nos suena. *Y a ti también te sonarán los escenarios, pues persiguiendo a DK visitaremos muchos lugares clásicos en los juegos de Mario.*

La "movida" del **tuning** ataca de nuevo en tu consola.

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- CARRERAS DE TUNING

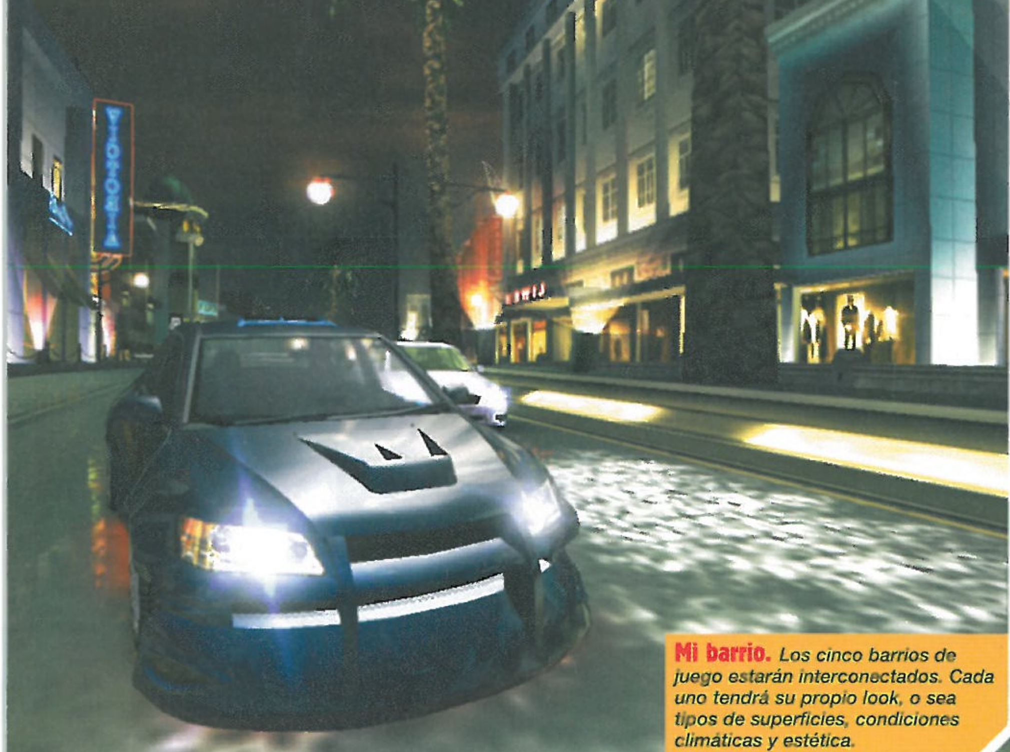
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

La buena sensación que nos dejó el primer «NFS Underground» será la mejor base para que ahora alucinemos con todo lo nuevo que trae la segunda. Y eso incluye desde un original plan de desafíos hasta las posibilidades de "customizar" el coche, que serán... ¡¡billones!! Así es, se han añadido cientos de nuevas piezas para que cada conductor pueda crear un coche único. De eso, de coches, habrá más de 30, con todos los modelos soñados por los tuneros. Y esta vez campararemos a nuestras anchas por la ciudad, como si fuéramos los AMOS.



Espíritu NFS. *Es fiel heredero de la primera entrega. Reflejos en la pista, conducción nocturna... pero se añade una nueva forma de acceder a los desafíos y tres modos de juego.*





Mi barrio. *Los cinco barrios de juego estarán interconectados. Cada uno tendrá su propio look, o sea tipos de superficies, condiciones climáticas y estética.*



Alucina. *Más de cien nuevas piezas se han añadido al menú, todas licenciadas por las marcas de mayor prestigio. Podrás crearte un coche único y personal.*



Libertad. *El objetivo del juego será hacerte un nombre en las carreras tuning. Recorre la ciudad, busca rivales y participarás en las carreras en cualquier momento.*

SUSCRÍBETE A

Nintendo Acción



Tamaño toalla: 100x160 cm.

Y LLÉVATE ESTA FLIPANTE TOALLA POKéMON

¡Regalo exclusivo! sólo para lectores de Nintendo Acción

suscríbete y consigue un 10% de descuento + Toalla de regalo por sólo 32,30€

oferta limitada 1.000 primeras suscripciones ¡suscríbete hoy mismo!

→ Llama ahora por TELÉFONO
806 015 555 (0,09€+0,31€/min.)
De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

→ Envía CUPÓN por correo
(no necesita sello)
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

→ Envía cupón por FAX 902 540 111

→ E-MAIL suscripcion@hobbypress.es

→ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintento Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una toalla POKéMON.

Nintendo Acción

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente ENTIDAD AGENCIA DC Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:** **NÚMERO** **CADUCIDAD**
○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

Nombre/ Apellidos.......... Fecha de Nacimiento.......... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).......... Localidad.......... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**



▸▸GAMECUBE - GBA - DS
▸▸OTOÑO
▸▸ELECTRONIC ARTS
▸▸SIMULACIÓN - ESTRATEGIA

SIMS: THE URBZ

La ciudad nunca duerme. Pronto podremos comprobarlo en un nuevo SIMS que nos sumergirá en la agitada vida de la urbe, donde la reputación y el prestigio lo son todo. Por ahí irán los tiros en este «The Urbz». El objetivo será labrarte una posición mientras disfrutas a tope de la ciudad. Habrá que trabajar para progresar y ascender en la escala social pero también salir de marcha, conocer gente... Esta vez la jugabilidad se regirá por objetivos más concretos y ofrecerá mayor variedad de acciones. ¡Cómo apetece, amigos!



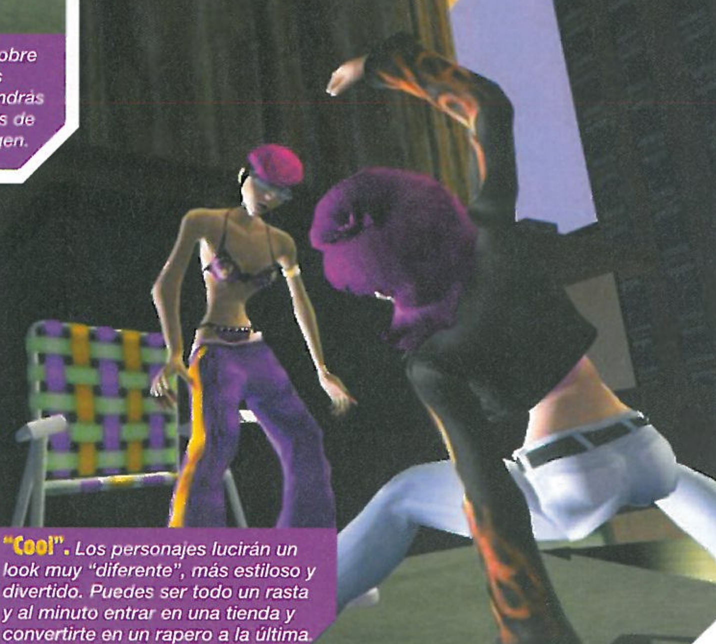
24 horas/7 días. *El control sobre tus Sims será constante; no les podrás dejar solos nunca. Y tendrás que afrontar pruebas y desafíos de lo más original. Fíjate qué imagen.*



Elige vecinos. *Habrá 9 barrios diferentes en el juego. Cada uno tendrá su estilo de vida, así que la experiencia de juego y tu reputación dependerán de donde te metas.*



"Linkate". *Si te conectas con tu GB Advance podrás participar en exclusivos minijuegos para cuatro jugadores y desbloquear ítems y misiones. Todo un bombazo.*



"Cool". *Los personajes lucirán un look muy "diferente", más estiloso y divertido. Puedes ser todo un rasta y al minuto entrar en una tienda y convertirte en un rapero a la última.*

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

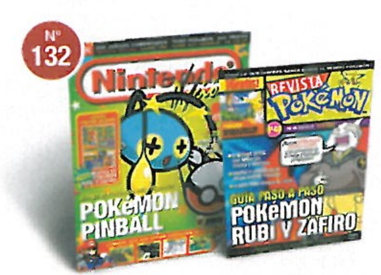
1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guía completa «Dragon Ball Legacy of Goku 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona suroeste.



N.A.: Guía paso a paso de «DKC» de GB Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noroeste.



N.A.: Guías de «Zelda Wind Waker» y «DKC».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noreste.



N.A.: Guía para llegar al final de «Golden Sun 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



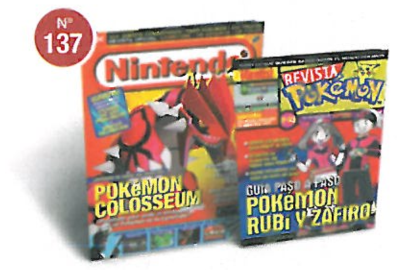
N.A.: Guías con todos los golpes de «Soul Calibur 2».
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.



N.A.: Guía paso a paso de «Star Wars Rebel Strike».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



N.A.: Guía completa «Final Fantasy Tactics Advance».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de «Mario Kart DD!!».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa «FF Crystal Chronicles».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa «Metal Gear Solid: TTS».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BIONICLE: THE GAME

Desbloquear bonus: Desbloquea el bonus en el menú de extras coleccionando todas las piedras de luz de cada Toa. Después, hazte un nivel completo.

Desbloquea a Takua Nuva: Completa el juego con los seis Toas desbloqueados.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin: Colecciona un juego completo de sellos de mog de distintos moguri y ve a la caravana de Blazin para activar el minijuego. Ahora vuelve a un agujero moguri en el que te hayan dado un sellopara jugar a este nuevo juego, aunque solo podrás jugarlo con tu GBA conectada.

Mythril gratis: Normalmente el mythril cuesta 5.000 Giles en cualquier pueblo, sin embargo, en la corte de los demonios, los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos especiales de Equipo: Cuando tengas un movimiento especial (consiguiendo las cartas suficientes) aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch: Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si haces una larga jugada con muchos combos verás subir la barra un montón.

Jugar la World Cup: Para poder jugar la Copa del mundo, gana a tres equipos de la escuela Hogwarts, usando solo a una de las casas.



JAMES BOND 007: TODO O NADA

Accesorios y armas:
- **PISTOLA DE ORO:** en el menú pausa pulsa X, Y, A, X, Y.
- **BATERÍA MEJORADA:** en el menú pausa X, B, B, A, X.
- **TRACCIÓN MEJORADA:** pulsa X, A, A, B, Y.
- **GRANADA EPM:** completa la misión "El Puente Pontchartrain".
- **GRANDA FRAG:** completa la misión "Bajo Zero" con cuaquier medalla.
- **LLAVE NETWORK:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CAPA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **ARAÑA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **ARAÑA EXPLOSIVA:** completa la misión "Una Muestra de Fuerza".
- **NANO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CUERDA DE RAPPEL:** completa la misión "Bajo Zero".
- **COCHE RC:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO SOMNÍFERO:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **GRANA DE DISTORSIÓN:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **VISIÓN TÉRMICA:** completa la misión "Bajo Zero".

Personajes multijugador: Consigue "puntos multijugador" completando misiones y/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos:
- **TODAS LAS ARMAS:** 17 medallas de platino.
- **CAPAS:** 13 medallas de platino.
- **DOBLE MUNICIÓN:** 7 medallas de platino.
- **DOBLE DAÑO:** 9 medallas de platino.
- **MUNICIÓN LLENA:** 11 medallas de platino.
- **BATERÍA LLENA:** 15 medallas de platino.
- **PISTOLA DE PLATINO:** 1 medalla de platino.
- **MODO DE CONDUCCIÓN LENTA:** 25 medallas de platino.
- **MUNICIÓN INFINITA:** 23 medallas de platino.
- **BATERÍA INFINITA:** 19 medallas de platino.



MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Jugadores mejorados: Para poder escoger una versión mejor de algunos jugadores lo que tienes que hacer es aceptar una invitación en el modo "Character Match" y vencer al que te invitó. Ahora, al personaje al que hayas ganado, podrás escogerlo "mejorado".

Códigos: Para entrar en el menú de trucos presiona Start + Z en la pantalla de título. Una vez dentro introduce los siguientes códigos:
- **9L3L9KHR:** Desbloquea "Bowser Badlands Tour".
- **2GPL67PN:** Desbloquea el torneo "Bowser Jr.´s Jumbo".
- **0EKW5G7U:** Desbloquea el torneo "Camp Hyrule Tournament".
- **BJGQBULZ:** Desbloquea "Hollywood Tour".
- **ELBUT3PX:** Abre la ruta "Peach´s Castle Grounds".
- **GGAA241:** Desbloquea el torneo "Super Mario Open".
- **CEUFPXJ1:** Abre el modo "Target Tour Tournament"

Personajes ocultos:
- **Boo:** Consigue 50 "Best Badges".
- **Bowser Jr.:** Completa el "Birdie Challenge".
- **Piraña:** Completa todos los modos de juego en dificultad fácil, intermedia y difícil.
- **Shadow Mario:** Completa el modo "Ring Shot".



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:
- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.

R: RACING

Cómo conseguir varios coches gratis: Para poder conseguir coches sin tener que

HARRY POTTER: EL PRISIONERO DE AZKABAN





Cómo conseguir las alas de hada
Primero consigue todas las partes de alas de hada como parte de los deberes del profesor snape. Una vez que las tengas todas podrás ir al bosque que hay fuera de Howarts. Según avances aparecerán hadas; usa a Hermione para lanzarles el hechizo Flipendo a las hadas, y cuando caigan al suelo lánzales el hechizo Glacius. Una vez estén en el suelo y congeladas, las podrás coger.

Como matar una salamandra
Lo primero es congelar el fuego de la espalda con el hechizo Gladius. Después tienes que colocarte detrás suyo y lanzar el hechizo Flipendo sobre las llamas para dañarle.

dejarte los dineros comprándolos, simplemente entra en el modo "Racing Life" y juega un circuito en el que puedas escoger coche. Escoge un coche que no tengas, gana la carrera y el coche que hayas escogido, hala: "pa-ti-pa siempre".

SERIOUS SAM

Desbloquear "the lost levels"

Para poder jugar los niveles ocultos recolecta medallas de ORO (más medallas cuanto más guay sea el nivel). Luego, en el menú de escoger nivel, presiona X y se abrirán "lost levels".

Fases romanas:

- Campamento pretoriano: 3 medallas.
- Foro romano: 5 medallas.
- Foro trajano: 7 medallas.
- Cámara del senado: 9 medallas.
- Santuario del Cesar: 12 medallas.

Fases chinas:

- Calle de la seda: 15 medallas.
- Portal de la suprema armonía: 18 medallas.

Fases atlantes:

- La torre de vapor: 22 medallas.
- Los túneles geotermales 24 medallas.
- Los corredores del poder: 26 medallas.
- La galería: 31 medallas.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Código:

!walk_thru!: Desbloquea todo lo desbloqueable.

URBAN FREESTYLE STREET SOCCER

Códigos:

Speedy01: Activa el turbo infinito.

Maxskill: Habilidad al máximo.

E06J3CT5: Más armas, por no decir todas.

WORMS 3D

Desbloquear las armas secretas:

En el modo de juego "desafío", completa el tercer tipo de desafío con oro para conseguir un arma secreta. En el "deathmatch", completa el nivel 10 para conseguir otro arma secreta.

LOS MEJORES TRUCOS

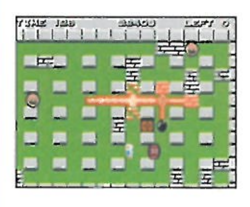
Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

BOMBERMAN (NES CLASSIC)

Códigos

Si no puedes con algun nivel, estos códigos te vendrán ¡¡BOMBA!!

- **Nivel 1:** NMIHPPBPCAFHABDPCPCH
- **Nivel 2:** HIJDIJFJDLHFLOPDJDJN
- **Nivel 3:** BAJDINANMJGGCPOOLOLG
- **Nivel 4:** DJOLBGLGKGJAHIEMNMNN
- **Nivel 5:** NMKGDDONMHLCGKKGKGKJ
- **Nivel 6:** ABGKKBPHILHFLOPCPCPC
- **Nivel 7:** FEBABGLEFLHFLOPCPCPA
- **Nivel 8:** HIFEMIIABJGGCPOBABAN
- **Nivel 9:** NMEFPHCMNJGGCPOBABAF
- **Nivel 10:** JDGKKBPHILHFLOPGKGKL
- **Nivel 11:** HIPCOHCMNLHFLOPEFEFG
- **Nivel 12:** ABJDIFJKGGJAHIEPCPCN
- **Nivel 13:** JDBABANOLJGGCPODJDJF
- **Nivel 14:** ABNMKNAIHFAJNMMKGKGF
- **Nivel 15:** ABIHPGLEFCNNJDBEFEFN
- **Nivel 16:** ABABEMKJDAFHABDCPPCN
- **Nivel 17:** JDDJOIIOLCNNJDBABOLH



- **Nivel 18:** JDNMKLGHILHFLOPGKEFH
- **Nivel 19:** DJABEKMPCFAJNMMOLFEL
- **Nivel 20:** FEGKKJFNMAFHABDABOLN
- **Nivel 21:** NMKGDDOIHJGGCPONMIHN
- **Nivel 22:** NMCPIIIOLFAJNMMGKEFF
- **Nivel 23:** NMPCOIIOLCNNJDBBAHIJ
- **Nivel 24:** NMGKKEEHILHFLOPPCGKL
- **Nivel 25:** HIKGDODCPGJAHIEPCGKJ
- **Nivel 26:** ABHIMGLBANCLFEINMIHH
- **Nivel 27:** MNGKKDOOLGJAHIEKGCPC
- **Nivel 28:** OLDJOIIKGLHFLOPEFLOL
- **Nivel 29:** IHJDIKMEFNCLFEINMIHF
- **Nivel 30:** IHDJOIIKGLHFLOPMNJDA
- **Nivel 31:** DJJDIDOOLFAJNMMEFLOC
- **Nivel 32:** IHIHPBPCPNCBOLIHIJDH
- **Nivel 33:** OLFEMANMNFADDJMABFEF
- **Nivel 34:** MNDJOODJDHLPPCKBAMNA
- **Nivel 35:** DJABEMKMNNCMIHIMNDJC
- **Nivel 36:** BADJOIIIHAFDDJDIHOLA
- **Nivel 37:** DJFEMPBPCGJKEFEEFBAC
- **Nivel 38:** DJKGDIIIHJGBOLOABFEH
- **Nivel 39:** DJCPIODFECNOBABABFEN
- **Nivel 40:** IHEFPPBGKFAIMNMOLKGJ
- **Nivel 41:** IHLOEHCMNNCMIHIIHOLJ
- **Nivel 42:** DJEFPHCMNJGBOLOABFEH
- **Nivel 43:** MNGKKIIOLGJKEFEKGPCJ
- **Nivel 44:** BAPCOMKDJJGBOLODJIHJ
- **Nivel 45:** OLNMKDOIHFAIMNMGKLOF
- **Nivel 46:** OLIHPMKNMFAIMNMABFEH
- **Nivel 47:** OLABEMKNMCNOBABPCEFL
- **Nivel 48:** OLOLBFJGKGJKEFEFEPCL
- **Nivel 49:** OLFEMFJGKLHPPCPLOMNL
- **Nivel 50:** NMABEKMKGNCLFEIIHFEL

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales

Con algunos de los personajes del juego puedes hacer un ultimo combate final secreto después de haber completado el juego. Para ello acábate el juego sin perder ningún combate y espera a que pasen los créditos. A continuación juega la batalla final, pero que sepas que no todos los personajes tienen esta opción.

CT SPECIAL FORCES 3: BIOTERROR

Passwords para todos los niveles

- **Nivel 1-2** 5073
- **Nivel 2-1** 1427
- **Nivel 2-2** 2438
- **Nivel 2-3** 7961
- **Nivel 2-4** 8721
- **Nivel 3-1** 5986
- **Nivel 3-2** 2157
- **Nivel 3-3** 4796
- **Nivel 3-4** 3496
- **Nivel 3-5** 1592
- **Nivel 3-6** 4168
- **Nivel 3-7** 1364
- **Nivel 4-1** 7569
- **Nivel 4-2** 9108
- **Nivel 4-3** 6124
- **Nivel 4-4** 7234
- **Nivel 4-5** 6820
- **Nivel 5-1** 2394
- **Nivel 5-2** 4256
- **Nivel 5-3** 0842



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:

- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes en cualquier modo de dificultad.
- **Weathertop:** Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje en cualquier modo de dificultad.

Desbloquear a Smeagol:

Completa el juego con dos o más personajes.



FIRE EMBLEM

Nuevas opciones

Completa una vez el juego para desbloquear las siguientes nuevas opciones:
Modo difícil, bonus (galería, músicas, etc.) y el modo Héctor.
Completa el modo Héctor en dificultad normal para desbloquear ese mismo modo, pero en difícil.

Personajes ocultos

Canas: visita la villa en el capítulo 16x (17x en el modo Héctor).
Erk: habla con él, con Serra, en el capítulo 14.
Farina: solo en el modo Héctor en el capítulo 25, se unirá a ti por 20.000 monedas.
Fiora: habla con ella, con Florina, en el capítulo 18 (19 en el modo Héctor).
Geitz: habla con él, con Dart, en el capítulo 23 (24 Héctor) deberás tener nivel 50 o superior.
Guy: habla con él, con Matthew, en el capítulo 13.

- **Harken:** habla con él, con Eliwood, Héctor o Isadora en el capítulo 25 (27 Héctor) si todos tus hechiceros tienen más experiencia que los guerreros, mirmidones y mercenarios.
- **Heath:** habla con él en el capítulo 21 (22 Héctor).
- **Jaffar:** habla con él, con Nico, en el capítulo 26 (28 en el modo Héctor).
- **Karel:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 25 (27 en modo Héctor) si todos tus guerreros, mirmidones y mercenarios tienen más experiencia que tus magos.
- **Karla:** en el capítulo 31x debes tener al guerrero Bartre en nivel 5. Habla con ella, con Bartre.
- **Legault:** habla con él en el capítulo 19 (20 en el modo Héctor).
- **Lucius:** habla con él, con Raven, en el capítulo 16 (17 Héctor).
- **Nino:** habla con ella, con Lyn, en el capítulo 26 (28 en modo Héctor).
- **Priscilla:** visita la parte baja de la izquierda de la villa en el capítulo 14.
- **Rath:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- **Raven:** habla con él, con Priscilla, en el capítulo 16 (17 en modo Héctor).
- **Renault:** visita la villa en la esquina noroeste en el capítulo 30 (32 Héctor).
- **Vaida:** habla con ella en el capítulo 27 (29 Héctor) aunque no estará si te la cargas en el capítulo 24 (26 Héctor).
- **Wallace:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 23 (24 Héctor) teniendo nivel 49 o superior.

MEGAMAN ZERO 2

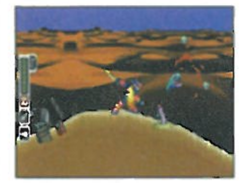
Modo difícil:

Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego. Este nuevo juego será en modo difícil.

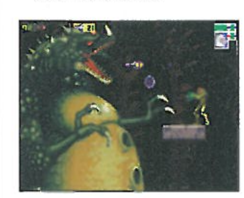
Forma Proto:

Completa el juego en modo normal. Ahora,

cuando vuelvas a jugar una partida desde tu partida grabada tendrás, disponible la forma Proto.
Cómo cargar armas en modo difícil:
Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang, por ejemplo. Para conseguirlo, selecciona el arma que no puedes cargar como arma secundaria, y empieza a cargar tu sable. Cuando esté cargado, cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargar el arma que antes no podías.



METROID: ZERO MISSION
Códigos:
Una vez completes la aventura, estará disponible el juego original de NES. Cuando estés dentro de ese juego, introduce estos passwords al gusto:
- **255 misiles y todos los aumentos:** .000000 000020 --y000 000001?
- **Código 12-k y 12-x con todos los "power-ups":** XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN
- **Empezar con el "Suitless" de Samus:** 000000 000020 000000 000020
- **Empezar en "Norfair" con el traje "Suitless" y con misiles infinitos aunque sin ningun aumento, excepto los misiles:** SAMUS8 RIDLEY 444444 444444
- **Misiles y vida infinitos y todos los aumentos:** NARPAS SWORD0 000000 000000



NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Desbloquear todos los coches y aumentos:
Para desbloquear todos los coches y todos los aumentos de los mismos, tienes que completar el modo "GO Underground" quedando el primero en todas la carrerras.

POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO
Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para atraparlo, así que, ten buena puntería.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
Cómo deslizarse por la pared:
Para deslizarte sobre una pared lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa y, si hay una pared a tu lado, mantén presionado abajo y te deslizaras a tope.



SCOOBY DOO 2
Ultimo nivel:
Introduce 5dby3mt8 en el apartado de códigos para acceder directamente a la última fase.



SHINING FORCE
Cartas
- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



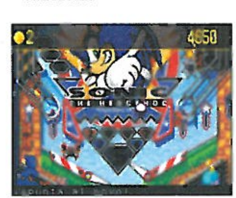
SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
Continuar después de un Game Over
Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores. ¿Ya? Pues mantén A pulsado, y dale al Start. Hala, ahí estás otra vez.
Saltar a niveles 6, 7 y 8
En el mundo 4-2, después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a un área repleta de monedas, desde la que podrás acceder a los mundos 6, 7 y 8.



SHINING SOUL 2
Modo de sonido:
En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Deberías oir un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A y ya tienes nuevo modo.

SONIC BATTLE
Cartas de combo:
Introduce los siguientes códigos para conseguir las siguientes cartas de combos (muchas gracias a Guillermo, de Zaragoza, que nos los ha corregido):
- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhan:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.
- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOI:** carta de combo de Tails.

SONIC PINBALL PARTY
Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:
- **Minijuego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- **Tablero de "Samba de Amigo":** Elimina a Knuckles en el modo historia.



STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON
Códigos:
¿Quieres saltar de fase en fase cual maestro Jedi? Pues entra en "cheats" y pon los siguientes códigos :

Nivel de bonus	**RRV2**
Episodio 4	**TGHK**
Episodio 5	**8TV2**
Episodio 6	**TSB2**
Desbloquear todos los niveles y bonus	**4?6C**

STUNTMAN
Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **botón L, botón R, Select y B.** Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando **Start + Select.**
Desbloquear todos los coches y pruebas
En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa **Izquierda, Derecha, Select y B** para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.



HAMTARO: HAM-HAM GAMES



Modos:
- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo".
- **Modo libre:** completa el juego.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego.
- **Modo La compañía de Laura:** pásate el juego al menos tres veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces.

THE LEGEND OF ZELDA (NES CLASSIC)
Empezar en la segunda búsqueda
Empieza una nueva partida y en el nombre de tu personaje tienes que escribir "Zelda". Ahora empezarás desde la segunda búsqueda directamente.

XEVIOUS (NES CLASSIC)
Saltar la fortaleza
Cuando vayas a llegar a la fortaleza "Dreaded" pon el juego en pausa, espera un momento y vuelve a quitar la pausa y... ¡¡TACHAN!! Te has saltado la fortaleza.

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS
Capacidad de baraja +100
Introduce **98025229** en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja aumente 100 cartas. Sólo puedes hacerlo una vez.

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004
Créditos: Para ver los créditos con el antiguo logo de Konami, pulsa, en el menú de selección: arriba (2), abajo (2), izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.
Desbloquear Boosters:
Para desbloquear los boosters.
- **Blue Millennium Booster.** Derrota al cazador extraño 10 veces.
- **Blue Premium Booster.** Derrota al cazador extraño 20 veces.
- **Blue Premium Booster.** Vence a Yami Yugi 20 veces.
- **Blue/Green Millennium Booster.** Gana a Strings 10 veces.
- **Blue/Green Premium Booster.** Vence a Strings 20 veces.
- **Dark Ruler Hades Booster.** Derrota a Bandit Keith 10 veces.
- **Gold Millennium Booster.** Gana a Odion 10 veces.
- **Gold Premium Booster.** Derrota a Odion 20 veces.
- **Green Premium Booster.** Vence a Simon 20 veces.
- **Guardian Sphinx Booster.** Supera a Pegasus 10 veces.
- **Jinzo Booster.** Derrota a Weevil 10 veces.
- **Orange Premium Booster.** Machaca a Yami Marik 20 veces.
- **Pink Premium Booster.** Supera a Yami Bakura 20 veces.
- **Purple Millennium Booster.** Gana a Umbra y a Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Derrota a Umbra y Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Vence al ordenador de duelos 20 veces.
- **Red Millennium Booster.** Gana a Arkana 10 veces.
- **Red Premium Booster.** Elimina a Arkana 20 veces.
- **Relinquished Booster.** Machaca a Rex Raptor 10 veces.
- **The Masked Beast Booster.** Supera a Maku Tsunami 10 veces.
- **Thousand-eyes Restrict Booster.** Gana a Bonz 10 veces.
- **Toon Skull Booster.** Consigue 10 victorias contra Espa Roba.
- **Yamata Dragon Booster.** Vence a Joey Wheeler 10 veces.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.e

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

EL WIRELESS, ESE OBJETO DE DESEO

Saludos a todos, me gustaría que me respondiesen a estas preguntas. Muchas gracias:

1. **¿Podrían hablarme un poco más del adaptador Wireless?**
2. **¿Harán una guía de Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja?**
3. **¿Cuándo van a sacar la sexta película de Pokémon en España?**

Alberto Cruz. E-mail

NA. El "wireless" va a ser el periférico de moda este otoño. Como sabrás, es un adaptador de infrarrojos que conectará hasta cinco GBA sin un solo cable de por medio. Saldrá a la venta junto con las nuevas ediciones Pokémon Rojo y Verde (completamente gratis), el 1 de octubre, aunque también podremos comprarlo por separado. Funciona en un radio de acción de tres metros. Si os apañáis para juntaros 40 entrenadores Pokémon, podréis entrar en la "Union Room" del juego y chatear, intercambiar datos, enviaros mensajitos a través del wireless... Vale, sí, también «Mario Golf Advance» será compatible con este cacharro, que se nos olvidaba. Lo que no se nos va a olvidar es hacer una guía de Rojo y Verde. ¿Cómo has podido pensarlo siquiera? ¡¡Ya estamos trabajando en ello!! Sobre la peli no tenemos grandes noticias. 'Jirachi: la Estrella de los Deseos de las Siete Noches" (ese será su nombre) acaba de estrenarse en USA, pero no hay fecha oficial de llegada a España. Nuestra apuesta es octubre/noviembre, y a la venta en formato DVD directamente.

«TIME SPLITTERS 3» O «GOLDENEYE ROGUE AGENT»

Hola colegas. Os sigo desde hace tiempo, justo desde que sacasteis en portada aquel «GoldenEye» de N64. Cómo molaba ese juego, amigos. Ahora he visto que sale también un nuevo «Time Splitters». Ya sé que falta tiempo para que estén en la calle pero, ¿cuál os convence más a vosotros? Muchas gracias.

Luis Rebollo. E-mail.

NA. ¡¡Qué buenísimos juegos, Luis!! No nos extraña que andes suspirando por ellos. Van a ser de lo mejorcito que tendremos en GameCube. Y nosotros hemos tenido la suerte de probarlos, ambos, qué buen rollo, en primicia total. ¿La conclusión? Que los dos parecen geniales. ¿Qué nos mojemos más? Bueno, pues, nos ha gustado pelín más... «Time Splitters 3». Sí, los chicos de Free Radical Design (creadores del primer GoldenEye) están redondeando su mejor juego, sin duda. «TS3» ofrecerá solidez, un argumento muy elaborado (con viajes en el tiempo perfectamente interconectados) y un modo cooperativo bestial. «GoldenEye: Rogue Agent» no se va a quedar atrás. Tiene una pinta fantástica y un guión que nos situará en el bando "canalla" con misión liquidar a los agentes 00. Ya sólo por eso... Las fechas que tenemos son noviembre para «GoldenEye» y 2005 para «Time Splitters». Así que ya sabes, son compatibles, o sea que podrás pillar los dos.

¡QUÉ RISA!
por Manuel Gandía

LA CART DEL ME

¡¡ALUCINANTE!!

¿Qué novedades hay alrededor de las nuevas consolas REVOLUTION y DS? En nuestro club estamos ansiosos por conocer nuevos datos. ¿Podrían ayudarnos por favor?

Juan, miembro del Club GC-X. Email

NA. Revolution es el nombre en clave de la nueva consola de Nintendo. La Gran N ya anunció su intención de presentarla en el próximo E3 de 2005, aunque las últimas noticias desde la oficina de Nintendo en Londres no lo dejan muy claro. Lo que sí es seguro es que saldrá a la venta al tiempo que las demás. Sobre la DS, muy buenas nuevas. Para empezar, aquí podéis ver el aspecto definitivo de la máquina. Como veis, está más estilizada y ahora nos gusta mucho más. El mayor cambio está en la pantalla abatible, que termina redondeada en ángulo y es más fina. Los botones principales y laterales han "crecido" y ocupan nueva posición. El nombre final elegido es ese, Nintendo DS (Dual Screen). Ya se manejan fechas de lanzamiento. Podría llegar a Japón el 4 de noviembre a un precio de 140 Euros. Pero ojo, no es información Nintendo, así que tomadla con cautela.



METE EL TURBO, AMIGO FACUNDO

Hola chavales. Me molan todo los juegos de tuning. Aluciné con «NFS Underground» y ahora se me cae la baba con la segunda entrega. ¿Qué me podéis contar sobre ella? Ya que estamos, ¿algún nuevo juego de coches en el horizonte que merezca la pena? Mi



«Time Splitters 3» parece el shooter mejor colocado en la larga lista de arcades 3D que se manejan en GC.

otra pasión son los juegos estilo «True Crime». ¿Sabéis si se está preparando algo en este sentido?
Alfonso Reyes. Madrid

NA. Pues sí, estábamos tuneando aquí nuestro 350Z y, sí, esto, ¡qué alucine este «Need for Speed 2»! Macho, te va a encantar. Cinco barrios interconectados, posibilidad de explorar la ciudad "a tu bola", sistema "sms" para encontrar nuevos retos, los coches más espectaculares del mercado, billones de combinaciones de piezas para customizar tu auto (tuneo fino, fino)... en fin, que muy fuerte. Y que estará listo en noviembre en GC y GBA. Pero «NFS2» no será el único "racer" que esperamos. La casa KUJU (los de «Advance Wars») acaban de anunciar «Lotus Xtreme» para GC. Imagínate lo que se sentirá al volante de uno de los coches de esta prestigiosa marca. ¿Ya? Pues multiplícalo por 38, porque ese es el número de modelos Lotus que estarán disponibles en el juego, desde los coches de serie a los últimos F-1 más excitantes. Los pilotaremos por circuitos reales (y muy vistosos, a juzgar por las imágenes) y también por recorridos de fantasía. Vamos a por la última. Toma nota de este título: «Dead Rush». Al juego de Activision ya le apodan el nuevo GTA. Promete coches, zombis y acción a tope. Será uno de los juegos más fuertes de 2005, una apuesta que hacemos.


La emoción de las carreras y los buenos coches regresarán a Cube con el nuevo juego de LOTUS.

¡¡VIENEN GRANDES BOMBAZOS PARA MI GB ADVANCE!!

Saludos a toda la redacción. Somos dos nintenderos que se lo pasan genial con su Game Boy. Tenemos un par de preguntitas que haceros: ¿Qué nos podéis contar de un juego que nos ha dejado impactado: «Kingdom Hearts» para GBA? Mario va a protagonizar un buen número de títulos para la portátil. ¿Podéis hablarnos de ellos?
Santi y Miguel. Email.

NA. Ah, parece muy bueno ese «Kingdom Hearts». Va a tener alicientes de sobra. Por ejemplo, combinar personajes de Disney con los de la saga «Final Fantasy». Eso es un puntazo. Y encima, con mecánica RPG. ¡¡Y firmado por Square Enix!! Va a arrasar, hay que "fichalo, fichalo..." pero no hasta diciembre, que no estará. Bueno, y por otro lado tenemos un aluvión de juegazos con Mario de protagonista. En los avances de este mes habréis visto «Mario vs Donkey», un plataformas que os recordará a la "maquinita" Game&Watch de Donkey Kong. Además, el "bigotes" tiene en cartel «Mario Pinball» y «Mario Party Advance». En el primero ejercerá de bola y saltará de escenario en escenario hasta localizar a Peach. Los flippers serán cosa nuestra, claro. Y en el Party, pues nada, 60 minijuegos a lo largo de varios tableros, y cable link para enzarzarnos cuatro en la fiesta más divertida que llegará a GBA. Ah, sí, las fechas. Nintendo los anuncia para otoño. Allí nos veremos.


Mario invadirá la portátil de títulos protagonizados por él. Este pinball es el que más nos atrae, de momento.

«GOLDEN SUN», EN BOCA DE TODOS

Hola, soy José, tengo 13 años y escribo desde Cartagena. Compro vuestra revista todos los meses y quería haceros unas preguntas. ¿Sabéis si Pokémon ojo y Verde van a ser compatibles con «Pokémon Box» y «Colosseum»?; ¿«Fire Emblem» tendrá versión GameCube?; ¿qué hay de cierto en una posible versión de «Golden Sun» para GC?; ahora que van a sacar «Advance Wars» en GC, ¿será tan adictivo como el de Game Boy?; también me gustaría saber si Nintendo tiene pensado lanzar algún juego de Donkey como el que sacaron para Nintendo 64, porque pasa el tiempo y no hay noticias.
José Paz. Cartagena.

NA. Qué tal José. Se nota que estás al tanto de la actualidad Nintendo, tus preguntas son "las más buscadas" por los nintendo boys. A ver si ofrecemos algo de luz, hombre, qué va siendo hora. Las nuevas ediciones Pokémon serán compatibles con «Colosseum», así que podrás aumentar tu plantilla hasta casi el infinito. Y también con «Pokémon Box», para los afortunados que ya lo tengan. Tu GameCube se va a convertir en la reina de los RPG. Primero habrá un «Fire Emblem» (que anunciamos en primicia en el número anterior), que será tan bueno o mejor que el de GBA; y también un «Golden Sun», aunque aún no está presentado de forma oficial. De hecho sólo existen unas manifestaciones de la gente de Camelot, afirmando que trabajan en una versión para GC. Pero hasta que Nintendo no lo ratifique... De todas formas, no habrá nada hasta finales de 2005. ¿A qué vienen esas dudas sobre «Advance Wars»? Con la pinta que tiene y el mogollón de ideas originales que le van a meter, ¿quién tiene miedo al arcade? Simplemente será diferente al de tu GBA, pero enseguida dirás adiós a los "turnos" y los cambiarás por la acción. La última: parece que a Donkey le tira más el cante y baile que las aventuras. Lo último es «Donkey Konga 2», aunque en GBA sí lo veremos en plataformas y aventuras, dándolo todo.

EL ARTISTA DEL MES



Javier Sánchez Azañedo, de Avila, es de nuevo nuestro artista favorito. ¡Muy bueno lo tuyo, chaval!

¡UN ANIMAL CROSSING PARA TI!
Y EL MES QUE VIENE, UN NUEVO JUEGO DE GAMECUBE, PARA QUE ALUCINES

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

HAY RUMORES SOBRE UN NUEVO JUEGO DE LARA CROFT...
Pues sí, podría estar listo para 2005 y ¡¡llegar a GameCube!!

¿SQUARE ENIX LANZARÁ NOVEDADES EN DS?
Pues claro, de hecho lo van a hacer por votación. El juego propuesto más votado, tendrá conversión a DS.

¿HABRÁ NUEVOS F-ZERO PARA GB ADVANCE?
Siiiiiii. Se llamará «F-Zero Climax» y estará disponible muy pronto en Japón.

¿CUÁNDO SALDRÁ LA NUEVA ENTREGA DE «MEDAL OF HONOR»?
Una buena pregunta. Lo primero es... que habrá nueva entrega. Lo segundo, que se titulará MoH: NEXT y estará lista a principios de 2005.

SOY UN FAN DE «BEYOND GOOD & EVIL». ¿HABRÁ NUEVOS JUEGOS?
Ubisoft acaba de anunciar dos nuevas entregas que harán de esta aventura una trilogía.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Has visto la máquina, ahora toca jugar!

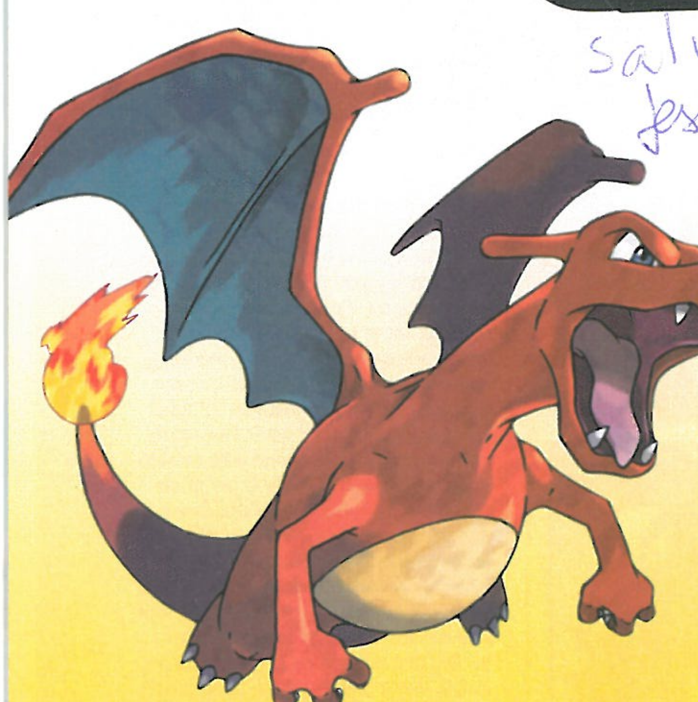
¡¡QUE COMIENCE EL SHOW DS!!

¡DISEÑO DEFINITIVO!

Ya sabes cómo es, ahora sólo falta ver cómo se mueve. De eso, de los juegos, vamos a hablar, y mucho, en nuestro próximo número. ¡No te lo pierdas!



salvagallego75@hotmail.com
jesus@andaluciajunta.es



ROJO Y VERDE A EXAMEN

¡La review del siglo, el mes que viene sólo en Nintendo Acción! Ya sabemos la puntuación, ¿curiosidad?

Y ADEMÁS...

- **Guía Metroid Zero Mission.** Es uno de los juegos más difíciles que nos hemos enfrentado en GBA, pero ya está hecho. Lo contamos todo.
- **Animal Crossing.** Analizaremos el juego de moda en GameCube. Descubrirás por qué todo el mundo habla maravillas de él.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Ricardo del Olmo, Álvaro Pulido, J. P. Ordóñez, Javier Salazar, Sergio Llorente, Fco. Javier Sánchez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

ARI Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer